

boNUS

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



Final Fantasy IX

Cool Boarders 2001

Knockout Kings 2001

The Mummy

Blade



Glavna nagrada u našoj nagradnoj igri

Metropolis Street Racer

Unreal Tournament

HITMAN
Codename 47



PC
CD-ROM



Poslednje kolo velike nagradne igre • Poster • Vesti • Trikovi
Biramo najbolje igre 2000 • Novi dodaci • Pomagajte drugovi
Majstor Raša: Dual Shock kontroler na PC • Rešenje: Fear Effect



broj 9 • gov. na I
cena: 99 dinara

CG: 4 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?



360 MODENA RACING WHEEL

Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360 Modena Racing Wheel** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrad je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naidete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji vrlo brzo postaje nezamenljiv. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama.

BeaSoft

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



boNUS
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednik:
Dejan Wolf

Grafička priprema:
Branko Jeković

Marketing:
Dejan Wolf
telefon: 011/340-77-12

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomić,
Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Lektura i korektura:
Mirela Zozi Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miloš Marković,
Miroslav Đorđević, Radovan Subotić,
Satori Jo, Galeb, Petar Mišić

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Novi telefon redakcije:
(011) 340-77-12
340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate
pogledajte strane 37 i 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE NA KIOSCIMA POJAVITI
25. JANUARA 2001.

"Veju veju pahulje, sneg po staklu šara, stiže nova godina, a odlazi stara" (ili nešto tome slično, koliko me sećanje služi).

Jeste, istina je, evo već nama nove godine. Doduše, pahulje još ne veju, ali je zato prava mećava novih igara. Ovo je vreme kada nas proizvođači zatrpavaju svojim najboljim ostvarenjima, jer je poznato da se u ovo doba godine najlakše rastajemo s novcem. Posebno su ažurni bili proizvođači platformi, i to onih sa likovima iz najpoznatijih crtača, tako da su nam se na našim konzolama pridružili i Pera Detlić, Duško Dugouško, Patak Dača, Aladin ...

Pokušali smo da se prisetimo i ostalih dobrih igara koje su izašle tokom ove godine, i kako nismo mogli da se opredelimo koje su igre najbolje, rešili smo da taj izbor prepustimo vama. Napravili smo kategorije, predložili po 5 igara, a na vama je da ih izabrete. U sledećem broju svi ćemo znati koje su to igre obeležile 2000.

Pošto smo svi u novogodišnjem raspoloženju i želimo da obradujemo svoje najbliže poklonima, i mi smo pripremili nešto za vas. U toku je poslednje kolo naše velike nagradne igre i oni najsrećniji će godinu početi bogatiji za neku od super vrednih nagrada: PlayStation 2, volan, PlayStation, kontroler ... Zato šaljite vaše kupone i čekajte Deda Mraza.

Još uvek se ne smiruju strasti oko uvođenja PC igara u naš časopis. Jedni nas podržavaju, drugi ne. Još jednom ponavljamo: mi smo časopis o konzolama i takav ostajemo. Čak i najpoznatiji i najveći časopisi u svetu kao što su EGM ili GamePro imaju mali deo posvećen PC igrama.

Da bi pomirio ova dva zavađena sveta, Majstor Raša je pripremio nešto specijalno: kako da priključite svoj Dual Shock kontroler na PC. Tako će valjda svi biti zadovoljni.

Ispred ljudi koji stoje iza našeg časopisa svim čitaocima želim sretnu Novu godinu i puno sati provedenih uz nove igre i naravno naš i vaš časopis!

D Wolf

P.S. Zbog gužve u štampariji do nekih od vas časopisi će stići bez zaštitne folije. Ne brinite se, nisu zaraženi!!!



reč urednika



102 Dalmatians

00



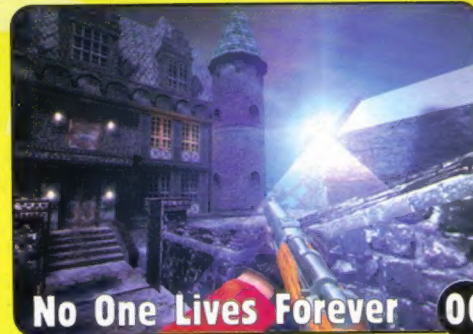
Metropolis Street Racer

00



The Mummy

00



No One Lives Forever

00

mi i vi na ti 08

vesti 10

predstavljamo 14

Godina za nama je obilovala odličnim igrama. Mi vam predlažemo, a na vama je da izaberete najbolje igre 2000.

na vidiku 16

Šta ćemo igrati na konzolama narednih meseci, saznajte pre svih.

nove igre 21

evo rešenja. 67

Za sve one koji su se uplašili da sami pređu igru Fear Effect, radosna vest: rešenje je tu. Samo hrabro napred.

drži vodu 73

Da bi pomirio dva sveta, Majstor Raša nam otkriva svoj najnoviji projekat: kako da zakačite svoj Dual Shock kontroler na PC

trikovi 74

hardware 80

pomagajte drugovi 81

Ne odustajte, ima nade ... pošaljite nam pismo i možda tamo ima neko-ga ko zna odgovor na vaše pitanje

mali oglasi 81

top liste 82



Sony Playstation

007 Racing	47
102 Dalmatians	33
Army Man Air Attack2	25
Blade	34
Bugs Bunny & Taz Time Busters	37
Chicken Run	26
Cool Boarders 2001	28
Crash Bash	32
Donal Duck Going Quackers	39
Emperor's New Groove	48
Final Fantasy IX	22
Hugo 3	25
Incredible Crisis	46
ISS Pro 2000	33
Knockout Kings 2001	24
NBA Shoot Out 2001	45
Persona 2 Eternal Punishment	16
Prince Naseem Boxing	29
Ready 2 Rumble Round 2	36
Sheep	29
Spec Ops Ranger Elite	40
Tales Of Eternia	17
The Grinch	30
The Mummy	38
Toy Story Racer	18
Vanishing Point	19
Woody Woodpecker Racing	48



PlayStation 2

Sky Odyssey	57
Fear Effect 2: Retro Helix	16
MDK 2 Armageddon	17
NCAA Final Four 2001	18
Ring Of Red	19
Unreal Tournament	56



Nintendo 64

Banjo Toxie	49
Indiana Jones & The Infernal Machine	17



Game Boy Color

Donkey Kong Country	51
Harvest Moon 2	51
Micro Machines V3	19



Dreamcast

Daytona DC	16
Gundam	54
Illbleed	17
Kao the Kangaroo	18
Maken X	54
Metropolis Street Racer	52
Shenmue	53



PC

Anachronox	16
Dark Ages of Camelot	18
Hitman Codename 47	60
MechWarrior4 Vengeance	62
Mercedes Truck Racing	19
No One Lives Forever	64
Sacrifice	58

Spisak oglašivača :

Beosoft	2, 7, 13, 35, 84
Spin	5
PC Petak	9
Beograd On Line	9
ZDE	20
Duh Games	23
CD Shop Gogio Game Boy	24
GL Soft	27
Pričaonica	31
Game club PlayStation	32
Pobednik	41
SBS	45
Cedeteka MK	47
Master CD	50
Media Play	55
Shine	57
Extreme Plato	59
Pakom	61, 83
Vicoteka	63
Panos	65
EX SBS	65
Exit Production	66
Trik	79

Maloprodaja i Veleprodaja

SPIN

Niš, B.C. Kalča lok DI-113

DVD
VIDEO

Najveći izbor igara
i programa
na jednom mestu
za PC, Sony, PS 2,
SEGA Dreamcast,
VCD i DVD filmova



**PC
CD
ROM**

Konzole i dodatna oprema

Opremite svoj klub po najpovoljnijim cenama



Radno vreme :
9-21
subotom 9-16



018 / 548-007

nagradna

Evo nas i u zadnjem kolu naše velike nagradne igre, krcate izuzetno vrednim nagradama. Da biste postali vlasnik nekih od njih, bilo je potrebno je da nas redovno čitate u predhodna 3 broja i sakupljate nagradne kupone, ukoliko želite neku od glavnih nagrada, ili odgovorite na nagradno pitanje, za neku od mesečnih nagrada. Uz malo sreće, postaćete ponosni vlasnik PlayStation 2 konzole, volana, analognog kontrolera ili neke druge od preko 150 nagrada. Evo šta smo sve pripremili za vas:

2. NAGRADA

PlayStation konzola



4 X

PSX memorijska kartica



4 X

PSX torba



1. NAGRADA

PlayStation konzola



4 X

PSX šolje



4 X

PSX analogni kontroler



Ukoliko vas zanimaju nagrade iz naše mesečne nagradne igre, odgovorite na pitanje, upišite ga na anketni listić i pošaljite na našu adresu. Za sve one koje bi želeli nešto više, recimo volan, potrebno je da iseku kupon iz ovog i predhodna 2 broja, sva 3 spakuju u kovertu i pošalju na našu adresu:

BONUS, poštanski fah 32, 11050 Beograd 22,
sa obaveznom naznakom - ZA NAGRADNU IGRU

Zbog prestanka emitovanja emisije BONUS NIVO na BK televiziji, veliko izvlačenje biće obavljeno 12. januara 2001. u prostorijama časopisa. Zato požurite i zgrabite vašu sreću.

Nagradno pitanje za ovaj mesec:

**KAKO GLASI 3. PITANJE POD OPCIJOM 2
NA TELEFONSKOM SERVISU 041-20-20-20?**

bonus velika nagradna igra
KUPON
3

ka

igra



3. NAGRADA

Mobilni telefon

4. NAGRADA

volan za PlayStation



40 X

PSX igara

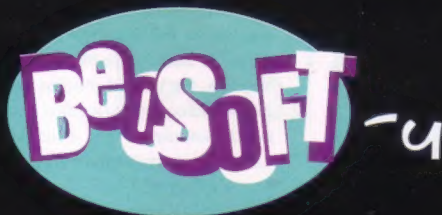
20 tromesečnih pretplata na list **bonus**
 20 majica **bonus**
 20 kačketa **bonus**
 30 majica FRUIT OF THE LOOM

Spisak dobitnika mesečnih nagrada iz broja 8

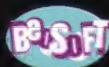
PSX šolja
PSX disk:

Miloš Marinković, Požarevac
 Saša Ljubičić, Irig
 Miloš Vasojević, Beograd
 Stefan Radosavljević, Pirot
 Stefan Novaković, Beograd
 Nenad Novaković, Odžaci
 Miroslav Kocaj, Sremska Kamenica
 Zoran Đorđević, Novi Beograd
 Stevan Janković, Beograd
 Nikola Gacin, Zemun
 Zoran Radunović, Podgorica

Samo u



Pokvario vam se PlayStation? Neispravan vam je kontroler? Imate stari Game Boy koji već duže vreme sakuplja prašinu? Ne znate kako da ugradite čip? Onda dodite u naš **SERVIS** gde će vas dočekati zvezda časopisa Bonus - **MAJSTOR RAŠA**. Za sve što treba da se popravi, namesti, zakrpi ili dovede u red, a ima veze sa konzolama za igranje, naš **SERVIS** ima rešenje. Sve kvarove popravićemo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. **MAJSTOR RAŠU** možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.



Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355

Zbog povećanja kapaciteta servisa, Beosoftu su potrebni kvalifikovani stručnjaci. Ukoliko znate i želite da radite u našem servisu, javite se!



Bagerista

✉ Opako ste me razočarali

zbog jednomesečnog kašnjenja časopisa. Ajde pet, pa i deset, ali mesec dana, to je stvarno previše. Što se tiče Bonusa, zadnji broj je za svaku pohvalu. Dobro je što ste napravili mesta za PC igre, a i poster je cool. I meni je žao što je Miljan Lakić morao da ode. Za utehu, recite mu da mu je dobar mobilni. Ukoliko i sledeći broj bude kasnije, i mi (čitaoci Bonusa) ćemo dovesti Velju u bagerom. Samo vas gledamo!

Mihajlo Vukićević

boNUS Mislio sam da sam dovoljno napisao o tome, ali evo još jednom: izvinjavam se svim čitaocima zbog jednomesečnog kašnjenja broja. Naravno, mi smo mogli da izađemo i sa pet ili deset dana zakašnjenja, ali bi se u tom slučaju termin izlaženja, na koju su već svi navikli, poremetio. U tom slučaju bi izašli 1. ili 5. u mesecu, a svi bi nas očekivali 25. kao i svakog meseca. To je najvažniji razlog kašnjenja. Neće se više ponavljati, pa verujem da neće ni biti potrebe za bagerom.

PISMA IZ CRNE GORE

✉ Prvo da vam kažem

da ste najbolji mada to i sami znate. Imam nekoliko pitanja:

1. Pisali ste prije dva broja o bleem! emulatoru za Dreamcast. Dakle PlayStation igre se mogu igrati na njemu. Da li igre koje koriste multitap (CTR, FIFA) mogu da se igraju na Dreamcastu u četvoro.
2. Gdje se može uplatiti Sega-net?
3. Zašto ja sa primorja ne mogu da dobijem servis 041/20 20 20?
4. Ko je vaš favorit: Dreamcast ili PS2 u trenutku izlaženja istog?
5. Zašto ste stavili PC igre kad većina igrača ne podržava to?
6. U prošlom broju bilo je riječi o tome da stavljate po jedan CD u časopis. U potpunosti se slažem sa time. Tako biste mogli da nam date neke demoe sa igrica koje opisujete u broju. Ako mislite da igrači to neće podržati, sprovedite anketu (demo-kratija).

igor.b@cg.yu

boNUS 1. Bleem! je softverski emulator koji se učitava sa diska u memoriju i

koji "pretvara" Dreamcast u PlayStation. Na žalost, iako Segina konzola već ima 4 priključka za džojstik, one se ne daju prevariti i to se ne može koristiti u igrama. Jedino što nam preostaje je da se nadamo da će u nekoj od narednih verzija i to biti ispravljeno.

2. Na žalost, samo u inostranstvu.

3. Telefonski servis Pobjednik je na telefonu 041 koji pripada Telekomu Srbije i koji se posebno tarifira. Upravo to tarifiranje je razlog što se (za sada) servis Pobjednik može zvati samo sa teritorije Srbije.

4. U ovom trenutku Dreamcast je favorit.

5. O tome smo već pisali, ali evo još jednom najkraće: cilj nam je da se u Bonusu osim o najnovijim igrama za konzole, možete informisati i o par najboljih igara za PC. Ne znam čemu tolika panika zbog 5-6 strana. Znači, još jednom, ostajemo časopis za konzole, bez namera da postanemo PC časopis.

6. Kao pravom igračkom časopisu, to je ono čemu mi težimo. Na žalost, to bi veoma opteretilo cenu časopisa, koja je i ovako veoma visoka. Još jedna bitna stavka u tome je i dobijanje prava za kopiranje demoa na takav disk. Siguran sam da bi anketa po tom pitanju bila pozitivna, ali za sada ništa od toga.

Dreamcast

✉ Zdravo,

Vaš sam redovan čitalac i imam nekoliko pitanja vezana za Dreamcast.

1. Da li se može nabaviti kopija igre NBA2k1, jer je koliko čujem na 1GB?
 2. Da li se kod nas može uzeti Dreamcast kamera i koliko košta?
 3. Kako smjestiti MP3 fajlove pošto je VMU ograničena kapacitetom memorije?
 4. Kako podesiti parametre za "chat" i da li se mora ići preko Seginog servera?
- Puno pozdrava od vjernog čitaoca Andreja iz Banja Luke.

dzoni4@blic.net

boNUS 1. Piratske kopije za Dreamcast koje rade pomoću tzv. Boot diska i kopiraju se na običnim diskovima. Sve igre koje su kapacitetom veće od CD-a se jednostavno kopiraju na dva ili više diskova.

2. Kod nas se trenutno ne može nigde nabaviti kamera za Dreamcast, jer se njen izlazak očekuje svaki dan. Sigurni smo da će se odmah posle pojavljivanja u svetu

naći i u našim prodavnicama.

3. Slušanje MP3 fajlova na Dreamcast konzoli nema nikakve veze sa VMU. MP3 fajlovi se slušaju direktno sa CD-a na kome se osim muzike nalazi i poseban program koji ih pokreće.

4. Da biste sa nekim "chat"-ovali, morate ići preko Sega-neta.

Playstation 2

✉ Zdravo, Bonusovci,

Zovem se Petar Novaković, i čitam vas od drugog broja, a pišem vam po prvi put. Imam nekoliko pitanja i predloga za vas:

1. Uvođenje PC igara je pun pogodak i ne izbacujte ih.

2. Kolika je cena Sonija 2 kod nas, posle evropske premijere? Planiram da kupim Sony 2 početkom jula, pa me interesuje mišljenje urednika (a samim tim i cele redakcije) oko toga kolika će biti cena Sonija 2 sredinom 2001.

3. Da li je istina da će biti snimljen Resident Evil Ground Zero film sa Milom Jovović u glavnoj ulozi?

4. Da li se vest iz 7. broja o sprečavanju piraterije za Sony 2 ispostavila kao tačna, i ako jeste da li ćemo ikad moći da igramo kopije na Soniju 2?

I za kraj, puno sreće, i ostanite najbolji!

P.S.: Pozdravite Ur(l)oš Tomića i recite mu da fantastično opisuje igre.

Petar Novaković, Kragujevac

boNUS 1. Što se tiče PC igara, mišljenja su podeljena; jedni su za, jedni protiv. Za sada smo ih ostavili, a za kasnije videćemo.

2. PlayStation 2 se za sada kod nas prodaje po ceni od oko 1300 DM, s tim da cena raste, jer ih nema na tržištu. Kada se bude stabilizovalo snabdevanje, cena bi trebala da se ustali negde oko 800-900 DM.

3. Da! Za više informacija pogledaj vesti iz ovog broja.

4. Kopije će sigurno doći na PS2 na ovaj ili onaj način, bez obzira na pokušaje proizvođača da to spreče. Bez brige, samo je pitanje vremena.

P.S. I Uroš pozdravlja tebe.

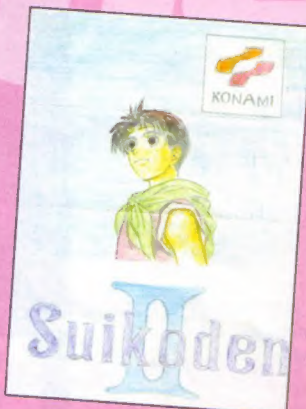
MANJE TRIKOVA

✉ Zdravo, opet ja!

Najbolji ste časopis to već znate, ali imam jednu primedbu. Što se tiče



Milovanović Nenad, Smederevo



Prvulović Marko, Zemun



Nikola Jačimović, Trnava

trikova za PSX1, veoma sam ljut, ako nekom trebaju šifre, neka nazove telefonski servis, pa bih vas zamolio ako može da obduše štampate manje šifara za PSX1. Puno pozdrava, stvarno puno, Urošu Tomiću, zato što većinu igara koje on opisuje ja ludim za njima (samo tako čovek, i da opiše još bolje igre žanra "avanture i platforme"). I za sam kraj postavio bih vam neobično pitanje a to su:

- 1) Da li će Dreamcast konzola imati daljin-
ski DVD player upravljač?
- 2) Postoji li volan za PSX 2?
- 3) I poslednje ali vredno pitanje, kada će
izaći nastavak igre "Deathrap Dungeon 2"
i za koju konzolu?

To bi bilo sve i još jednom puno pozdrava
Urošu Tomiću, a naravno i celoj redakciji
(ha, ha, ne zaboravljam ja ni ostale).
Unapred hvala!

Mijatović Goran, 34000 Kragujevac

Bonus Jedino što bi eventualno moglo da iza-
zove još jednu revoluciju je smanjenje broja triko-
va, pogotovu za najpopularniju konzolu PSX. Već
nam prete bagarom ako opet zakasnimo, zbog PC
igara, a mislim da bi smanjenje trikova za PSX bila
kop koja bi prešla čašu. Što se tiče odgovora na
ova pitanja:

1. Koliko mi znamo, neće imati daljinski, što ne
mora da znači da ga neće imati neki od kasnijih
modela.
 2. Sigurno svi dodaci koji rade na PlayStationu, rade
i na PS2, tako da ih ima dovoljno.
 3. Izaći će sigurno, ali nemamo nikakvu informaci-
ju o datumu izlaska.
- PS: Ako nastavljate toliko da pozdravljate Uroša,
sigurno će se uobraziti!

NE PRATI RADNJU

☐ Čao, opet ja,

izabao prvi put pišem do sada! Nadam se da
zbog ove šale moje pismo neće završiti u
kanti za otpatke. Zovem se Mrki i želeo bih
da vam postavim par pitanja.

1. Da li znate neke šifre za igricu Banjo
Kazooie na N64?
2. Posle prelaska Abe Exoddusa na PSX
pisalo je da će 2000. godine izaći Abe Mun-
ch Odyssey. Da li je izašao ili kada će izaći?
3. Da li znate neke šifre za Tony Hawks Pro
Skater 2??

Mrki

Bonus 1. Znamo. Šifre za tu igru su objavljene
u našem 4. broju na strani 69.

2. Abe Munch Odyssey će izaći, ali ne 2000. i ne
na PSX, već na X-Box-u. Vest o tome je objavlje-
na u Bonusu broj 8 na strani 11.

3. Pogledaj trikove iz ovog broja.



Nikola Cvetanović, Niš

SEGA - LJUBAVI MEJA

☐ Zdravo redakcijo Bonusa!!!

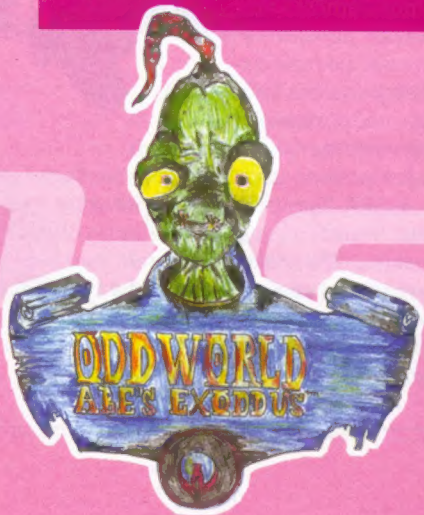
Imam 29 godina, i živim na selu u Makcima
kod Velikog Gradišta. Inače prvi put sam se
upoznao sa video igricama u svojoj osmoj
godini u Beču, na Prateru (nacionalni park
u Beču). Prvu konzolu sam dobio u
dvanaestoj godini života, to je bila Filipsova
mašina Video Pak plus. Posle toga sam
imao i neke džepne igrice, Nintendo
Donkey Konga. A od svojih 16 i 17 godina
sam počeo da se družim sa naj, naj,
najboljom firmom odnosno sa Seginom
osmobitnom konzolom master sistemom.
Sećam se nekih super igrica hitova, na
primer Rastan, Alex Kid, Golden Axe i
drugih. Posle malo imao sam i najpopu-
larniju konzolu (u ono vreme) Sega Mega
Drive. Od 95. godine imam i Segu Saturn,
koja se nije nešto proslavila (na žalost).
Imao sam i PlayStation, koga sam prodao.
Imao je i on dobre igrice (i čorava koka
potrefi koje zrno). A sada (možete zamisli-
ti) šta igram, pa ponovo naj, naj, najbolju
igračku a to je DREAMCAST. Izvinite ako
grešim, ali ne bih rekao, ipak je SEGA iznad
svega (mislim na konzole), sve ostalo su
loše kopije. Dosta je bilo upoznavanja, sada
da predemo na pitanja, ako smemo!!!

- 1) Zašto mnogo hvalite taj Play Station?
 - 2) Zašto ne objavljujete više rešenja?
 - 3) Da li stvarno verujete u te gluposti da će
Sega da se ugasi sa konzolama?
- To bi bilo sve ovoga puta!

Svima pozdrav od Nebojše iz Makca

Bonus Svi mi imamo svoje prve ljubavi kojih
se rado sećamo. Eh, kad se samo setim Sinclair
Spectruma ... Svako vreme ima svoju konzolu ili
kompjuter koji je u datom trenutku najbolji. Tako
je i sa PlayStationom, koji je kod nas najpopularni-
ji i najzastupljeniji. Nije istina da ga mi preterano
hvalimo. Ako pogledate odgovore na pisma čitala-
ca, primetićete da se tu dosta hvali Dreamcast,
koji je po mom mišljenju trenutno najbolja konzola.
Zato se i nadamo da će se firma Sega izvući iz
problema kojih trenutno ima, a o kojima pišemo u
našim vestima. A nemamo više rešenja zbog prostog
razloga - nemamo dovoljno mesta u
časopisu.■

Nemojte samo da nam pišete o
tome da smo najbolji, jer to već
znamo. Pitajte šta vas zanima. Sva
vaša pisma biće pročitana i radovi
pregledani, a najbolji će biti obja-
vljeni i nagrađeni časopisom.



Sokolović Milan, Odžaci

CORDS
TOP FM 96.4 MHz

Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repriza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h

www.pcpetak.co.yu

**Zašto
ga
slušati?**
pronađi svoj odgovor

CORDS
TOP FM 96.4 MHz



Problemi PS 2 (1)

Simptomatično i zajedničko za pojavu PlayStationa 2 u svim zemljama i regionima sveta je da Sony nigde nije isporučio dovoljno konzola da pokrije potražnju. U Americi su ljudi zauzimali mesto u redovima ispred prodavnica par dana pre premijere, Evropa je dobila mizernih dvestotinjak hiljada konzola, a pretpostavlja se da nikakvih vesti iz Australije nema, zbog toga što se celokupna tamošnja populacija međusobno potamanila u borbi za tih nekoliko konzola koje su im isporučene. Ne zna se da li Sony zaista "ne postizava" da proizvede dovoljno konzola ili ih deli na kašičicu da bi vrednost i potražnja bili veći, ali ljudi se dovijaju na svakakve načine da profitiraju na neverovatnoj popularnosti PS2... Primer: svim potencijalnim kupcima



PlayStationa 2 u Severnoj Americi, od strane Biroa za bolji biznis (BBB - Better Business Bureau, organizacija koja štiti interese potrošača), upućeno je upozorenje da se čuvaju web lokacija koje tvrde da imaju PS2 konzole na prodaju, s obzirom da su početkom decembra stigle silne žalbe ljudi koji su sa web lokacija PS2storeusa.com i PS2storecanada.com naručili PS2, a ovaj im nikada nije stigao! Da stvar bude još zanimljivija, vlasnici dotičnih lokacija su tvrdili da u zalihama imaju 15.000 konzola, što je Sony Computer Entertainment energično demantovao. Još veselije je što vlasnici web lokacija i dalje tvrde da su isporučili konzole kupcima... A najveselije je što su od kupaca tražili da, pre nego što im pošalju PS2, ovi pošalju fotokopiju svoje kreditne kartice! I šta vi mislite, da li su ZAISTA poslali tim ljudima njihove PS dvojke? (MT)

Resident Mila J.

U javnost je procurelo da se planira još jedan film zasnovan na popularnoj video igri. Posle Tomb Raidera, u kome bi Laru Croft trebalo da glumi prelepa Angelina Jolie (Neprilagođena), šuška se da bi uskoro trebalo da započne snimanje filma po "kralju" survival horror igara, igri Resident Evil! Snimanje bi započelo u Berlinu, početkom februara, a glavnu ulogu (Alice) će igrati Mila Jovović, koju svi znamo iz Petog Elementa. Pored nje, ulogu Rain bi trebalo da igra Michelle Rodriguez, i to je sve što se za sad zna na tu temu. Obaveštavaćemo vas. (MT)



Segine igre besplatno

... ali samo igre koje možete igrati preko Interneta ili tačnije SegaNeta. Sega of Europe (evropski ogranak Sege, je li) je smislila način kako da promoviše SegaNet i privuče što više ljudi da se sa svog Dreamcasta igaju preko mreže svijiu mreža. 8. decembra se pojavila igra Planet Ring, koja se dobija besplatno uz mikrofona za Dreamcast (koji, usput, košta oko 60 DM). Igra, naravno, podržava mikrofona. Planet Ring je igra "luna-park" tipa, u kojoj ustvari možete igrati gomilu mini-igara. Ovo je drugi pokušaj Sege da privuče kupce, tako što će ponuditi besplatnu igru (zvuči paradoksalno, ali valjda znaju šta rade). Prva takva igra iz Sege bila je neverovatno zarazna mozgalica po imenu Chu Chu Rocket. (MT)

Problemi PlayStationa 2 (2)

Spomenusmo razne dovrtljive načine na koje se ljudi pokušavaju okoristiti o popularnost i neverovatnu potražnju za novom Sonyjevom konzolom. Evo još jednog, možda po malo zastrašujućeg primera... Engleska javnost je šokirana, zato što je otkriveno da, zaboga, već postoje piratske kopije igara za PS2, i da kruže Ujedinjenim Kraljevstvom, kvareći moral mladih i izbijajući pošteno zaradene funte sterlinga iz džepova velikih korporacija. ELSPA (European Leisure Software Association - Evropska Organizacija za Zabavni Softver) je organizovala "racije" u Londonu i Belfastu i otkrila "zapanjujućih" 162.737 piratskih DVD-ova i CD-ova tokom ove godine... Ma koliko voleli pirate, evo dva razloga zbog kojih su oni u Engleskoj zli. 1) Piratski diskovi se tamo prodaju po ceni od 10 do 30 funti (što je skoro ista cena kao i za original), 2) engleska policija je obnarodovala da sumnja da se u posao piratovanja DVD-ova za PS2 umešala i Irska Republika Armija (zloglasna IRA) i da prodaje piratske diskove u cilju sakupljanja novca za svoje terorističke akcije! Što je mnogo, mnogo je! (MT)



Kada se pojavljuje Gamecube?

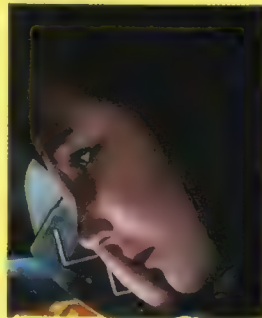
Izgleda da se u svakom slučaju neće pojaviti kada je najavljeno (jesen 2001). Iznenađujuće stiču zabrinjavajuće glasine da će se pojavljivanje Nintendove konzole - sledeće generacije odložiti za leto 2002, a kao razlog se navode teškoće prilikom programiranja za operativni sistem konzole. Ali, tu je i još jedan (malo više rečeno, i zbog toga možda i verovatniji) razlog - jesen 2001. je vreme kada treba da se pojavi Microsoftov X-Box, a sasvim je moguće da Nintendo ne želi da odmerava snage s gigantom iz Sijetla, te da se upusti u marketinšku kampanju i sudbina konzole bi mnogo više iscrpeo Nintendo. Lakše je (i jeftinije) pomeriti datum pojavljivanja konzole... Ali, i to je rizično... Pogledajte samo šta se desilo Nintendo 64. ■ (MT)



PAL Peticija

Da li ste kada imali problema s činjenicom da je velika (i prevelika) količina vrhunskih igara za PlayStation (a i za DreamCast, a evo sad i za PlayStation2), NTSC? To je velika zametka, izazvana nekompatibilnošću TV standarda koji se primenjuje u Evropi (PAL) i u Severnoj Americi i Japanu (NTSC), a načini na koje je ta zavrzlama otežavala život ljubitelja igara su razni: neko uopšte ne može da igra NTSC igre, neki televizori hoće da ih prikažu, ali slika skakuće (čak i ako imate čip koji TV signal konvertuje u PAL), neki televizori NTSC prikazuju crno-belo... Ali čak i kada vam je slika savršena, postoji jedan problem - NTSC igre se prave na 60 Hz, a PAL igre na 50 Hz, a neizbežan rezultat je da su PAL verzije istih igara ponekad zamućenije, a skoro uvek sponije (najočigledniji primer je Tekken 3 PAL, koji je očajno usporen u odnosu na Tekken 3 NTSC... kao da igrate drugu igru ili neku verziju Tekkena za stariji dom). E, pa ljuti PAL korisnici (kojima bi svi trebalo da se smatramo) su rešili da presavignu tabak i na web lokaciju www.petitiononline.com su okačili peticiju, koja za cilj ima da natjera proizvođače konzola (primarno se cilja na Sony i PS2, pošto Dreamcast to već ima) da ponude izbor između 50 i 60 Hz za PAL verzije igara. Pomozite im! ■ (MT)

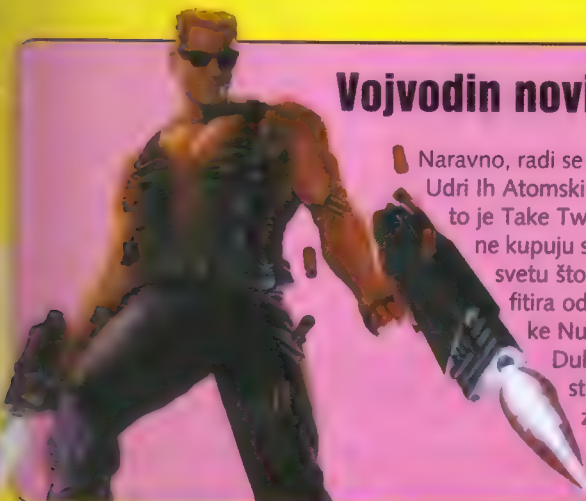
Filmska Finalna Fantazija



Ako do sada niste čuli, sada je krajnje vreme da se uključite u svetske tokove i saznate za projekat koji preta da izmeni lice možda najuticajnije industrije na svetu. Ne, nije u pitanju industrija igara, već snova druge (neinteraktivne) vrste - filmska industrija. Naime, za leto 2001. godine planirana je premijera FILMA po imenu Final Fantasy! Puno ime je Final Fantasy: The Spirits Within, i biće to (koliko ja znam) prvi film napravljen potpuno kompjuterskom animacijom, ali REALNO tj. neće težiti da bude "crtač", već "pravi" film! Produkciju filma nije preuzela neka velika holivudska kuća, već Square lično, i izgleda da nisu pogrešili. Trailer (reklamni spot) za film morate videti da biste poverovali da tako nešto zaista postoji! Ovako vrhunska tehnologija i animacije su do sada viđani samo u specijalnim efektima filmova kao što su Star Wars Episode One, Matrix i Jurassic Park, a nigde nije viđeno da je CEO prokleti film tako odrađen! Što se radnje tiče, u najboljoj tradiciji FF igara, ona nema veze ni sa čim drugim što ima Final Fantasy u naslovu, već je priča za sebe. No, zanimljivo je što će film (za razliku od FF igara) za poprište radnje definitivno imati Zemlju, i to u godini 2065. Znam, odmah vam je palo na pamet: ako je sve tako super, moraće negde kod glasova da uprskaju, ipak su to Japanci... E, pa glasove likovima daju američki glumci, i to ne bilo koji - James Woods, Alec Baldwin, Donald Sutherland... Treba li vam još nešto? Pogledajte sliku iz filma. ■ (MT)



Vojvodin novi dom



Naravno, radi se o jednom jedinom vojvodi koji je bitan za nas, a to je veliki Vojvoda od Udri Ih Atomski, tj. Duke Nukem. Popularni Duke ima novu kuću odnosno izdavača, a to je Take Two Games, koji je od francuske kompanije Infogrames (koji ipak izgleda ne kupuju stalno, već ponekad nešto i prodaju) otkupio prava na sve živo na ovom svetu što sadrži Duka u sebi. Što se tiče onoga čime Take Two očekuje da profitira od ove kupovine, to bi trebalo da budu dva nova naslova - FPS igra Duke Nukem Forever koja se priprema za PC, kao i za sada neimenovana igra s Dukom za PlayStation2. Inače, Take Two Games nam u skorijoj budućnosti priprema još nekoliko naslova, koji bi trebalo da nas zagreju u dugim zimskim noćima, a to su igre Surging HQ, Q-Ball Billiards Master, dugo očekivana manga akcija Oni, kao i nova igra iz serijala Grand Theft Auto. ■ (MT)



Dolazi Game Boy Advance

Neumitno se primiće trenutak za koji odgovorni iz kompanije Nintendo tvrde da će biti revolucija na polju "ručnih" konzola (gde Nintendo ionako već ima neosporan primat), a to je dan kada će se pojaviti najnoviji Game Boy - Game Boy Advance. Da vas podsetimo, Game Boy Advance bi trebalo da se u Japanu pojavi tokom meseca jula, a Nintendo se već užurbano priprema i opipava puls igračkog tržišta. Nintendo je ponovo dokazao da je veoma pametna kompanija (tj. kompanija sa veoma pametnim rukovodiocima) i prvo što su rešili da objave je - cena Game Boy Advancea. U Japanu bi ovo čudo za poneti trebalo da košta oko 100 USD (u jenskoj protivvrednosti, naravno), što znači da će u Evropi sigurno koštati malko više... Kertridži za novi Game Boy će koštati oko 30 USD. Još jedan dokaz mudre tržišne strategije Nintenda je činjenica da u ovom trenutku baš ovoliko (100 dolara) košta Game Boy Color, a i cena kertridža za njega je u proseku 30 dolara. Nije mnogo para za nešto što će vam omogućiti da budete odsečeni od sveta, čak i kada ste van svoje kuće (tj. u svetu)... (MT)



Šta je sa tom Segom?

Eto šta se dešava kada počnete besplatno da nudite igre (ili je možda obrnuto - počinjete besplatno da nudite igre kada vam se to desi). Šta se to desilo Segi? Pa, sećate se da smo vas u prošlom broju obavestili o silnim šokovima iz Sege, kako kompanija prijavljuje gubitak, kako će prestati da prave konzole i sl. Pa šta mislite, da je to prošlo za mesec dana? HA! E, nije, i izgleda da se Segi piše sve crnje i crnje: japanski biznis list Nihon Keizai Shimbun je naveo SEGU kao najmanje profitabilnu kompaniju u Japanu! (Mislim da to ne znači isto što i najneprofitabilnija kompanija u Japanu, ali sam siguran da ne znači ništa dobro). Iako su mnogi sumnjali da kompanija posluje baš uspešno, kada je Sega prijavila gubitak od preko 250.000.000 USD zaključno sa septembrom ove godine shvatili su da je vrag izgleda odneo šalu. Ipak, možda se nazire svetlost na kraju tunela, s obzirom na povećanu prodaju Seginih proizvoda u Severnoj Americi u poslednje vreme, ali to je verovatno posledica nestašice PlayStationa 2. No, iz bule ih u Japanu može izvući i potencijalno jako unosan projekat nove tehnologije za mobilne telefone na kojem Sega radi... Videćemo. (MT)

Nova serija PS2

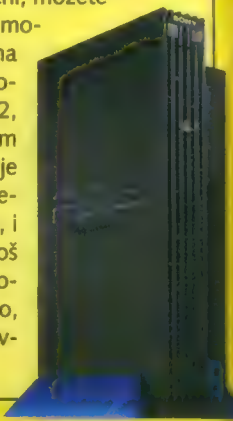
Pošto je dovoljno izmaltretirao narod sa hroničnom nestašicom PlayStationa 2, Sony se najzad smilovao i pustio u prodaju novu seriju konzola. Oznaka joj je 18000 i donosi i nekoliko promena: uz nju je uključen mali daljinski upravljač za DVD uređaj, kao i softver za DVD koji radi kako treba, hvala na pitanju. Uz seriju 18000 ne ide memorijska kartica od 8 MB - da li se to uskoro očekuje hard disk ili Sony krije još neki problem, ne znamo... Nova serija se za sada pojavila samo u Japanu, gde se rasprodala u roku od dva sata... ALI! Izgleda da i nova serija PS dvojki ima neke "bubice" (neće da prihvati neke igre koje je "stara" verzija čitala bez problema). Ovo nije glasina, jer se upravo pravi spisak igara koje nisu kompatibilne s novim PS2 18000. (MT)

Sony suvereno vlada

Period zimskih praznika je najvreliji za prodavce, pa to važi i na tržištu konzola. Od polovine novembra na vrhu po količini prodaje digitalnih zabavljaka se nalazi - Sony, naravno. Svako ko ima pola neurona u glavi pomisliće da to uopšte nije slučajnost jer se PlayStation2 otprilike u tom periodu pojavio u većem delu zemaljske kugle... E, pa sklonite tih pola neurona u neki zapečak, neće vam trebati. Najprodavanija konzola na svetu u poslednje vreme nije PlayStation 2, nego PS ONE! I DALJE! PS One se još uvek prodaje bolje od Dreamcasta, Nintendo 64, ali i PlayStationa 2, i čini 42% prodaje svih konzola. Na celom svetu. Ah, da... PS2 je poslednji, sa bednih 6% udela na tržištu konzola, ali to se da objasniti jednostavno - NE POSTOJI dovoljno prokletinja, pa ih se ne može više od toga ni prodati, a sve PS2 konzole koje se pojavljuju, prodaju se. Sada je možda malo manje čudno što Sony ne povećava proizvodnju PS2... (MT)

Problemi PlayStationa 2 (3)

S obzirom da se stotine hiljada ljudi širom sveta oseća uskraćenim za jednu PlayStation2 konzolu, i da žele to što pre da isprave, mnogi se okreću Internetu i aukcijama koje se svakodnevno održavaju na hiljadama web lokacija. Zli profiteri na tuđoj nesreći, na tim aukcijama nude PS2 konzole po bezobraznim cenama (otprilike kao kod nas) ili ako ste zaista srećni, možete je kupiti po "preporučenoj prodajnoj ceni", ali morate čekati da prodavcu stignu konzole, a vama može i da ne stigne (vidi drugu vest iz ovog broja)! Da bi olakšali život ljudima koji "iskaju" PS2, momci koji drže Web lokaciju techbargains.com su napravili program za pretragu Interneta, čiji je jedini cilj i svrha postojanja, da nalazi na Internetu mesta gde se PS2 konzole nude na prodaju, i odmah vas upućuje na nađenu lokaciju! Stvar još uvek ne radi baš savršeno, pošto, kada je program isproban - nije pronašao ni jedan PS2! No, to ipak verovatno nije do njega, već do objektivnih okolnosti.... (MT)



Posetite Internet sajt:

www.pakom.co.yu

U toku je velika nagradna igra.

Neka vam ovi praznici budu nešto posebno!

Više od deset godina, želja mnogih širom sveta je da se ispod njihove novogodišnje jelke nađe makar jedan Game Boy.

Ukoliko ste i Vi ikada želeli jedan, sada je pravo vreme da ga nabavite. Obradujte sebe i one koji su vam najdraži, Game Boy Color-om iz najnovije kolekcije, u šest "cool" boja:



Tirkizna, Malina Crvena,
Providno Ljubičasta, Sunčano
Žuta, Neon Zelena i Ljubičasta.

Game Boy Color - poklon koji tražite!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008





Najbolje i

Da, da. Nova godina nam stiže, a mi se družimo skoro godinu dana. Pošto mi imamo nameru da postanemo ozbiljan časopis iako se bavimo neozbiljnim stvarima (igrama), rešili smo da napravimo izbor za najbolju igru prethodne godine. Za razliku od drugih časopisa, koji vam nude najbolje igre po svom izboru, mi smo rešili da vi budete ti koji će odlučiti koje su igre obeležile 2000. godinu. Osmislili smo par kategorija i dali svoje predloge, a na vama je da upišete vaše favorite na anketni listić i pošaljete na adresu redakcije. U sledećem broju ćemo proglasiti pobednike po kategorijama, kao i igru koja je obeležila 2000. godinu.

PLATFORME



Ni platforme više nisu što su bile. Ranije se znalo: glavni lik koji skače gore-dole i pokušava da pokupi što više predmeta po ekranu. Sada je sasvim drugačije. Kretanje je u svim pravcima, predmeti koje je potrebno pokupiti više nisu tako vidljivi. Pred sam kraj godine je izdato dosta odličnih platformi. Mi smo pokušali da se prisetimo i nekih sa početka ove godine i evo naših predloga:

1. Donkey Kong 64 (N64)
2. Rayman 2 The Great Escape (PSX)
3. Spyro 3: Year Of the Dragon (PSX)
4. 102 Dalmatians (PSX)
5. Bugs Bunny & Taz Time Buster (PSX)

AKCIJE



Prilikom sastavljanja kategorija imali smo dilemu - šta su akcije. Postoji toliko podvrsta ovog žanra, pa smo odlučili da ovde stavimo sve: i FPS-ove, i pucačine iz trećeg lica, i 3D akcije, i špijunske ...

1. Tenchu 2 (PSX)
2. Spiderman (PSX)
3. Quake III Arena (DC)
4. Syphon Filter 2 (PSX)
5. Medal Of Honor-Underground (PSX)

SPORT

Sportske igre postaju sve realnije. Uskoro ćemo teško razlikovati prenos neke utakmice i igru. Ovu godinu su obeležile uglavnom fudbalske igre, ali ni ostali sportovi nisu zapostavljeni. Naši predlozi:

1. ISS Pro Evolution (PSX)
2. Tony Hawk's Pro Skater 2
3. Virtua Tennis (DC)
4. NBA 2K1 (DC)
5. NHL 2001 (PS2)



TUČA

Ako je kod akcija bilo dilema, ovde nije bilo. Tuče su još uvek tuče. Sigurno ćete primetiti da je od 5 nominovanih igara samo jedna za PlayStation. Sve ostale su za nove, jače konzole, što im daje jedan novi kvalitet.

1. Tekken Tag Tournament (PS2)
2. Dead Or Alive 2 (PS2)
3. Soul Calibur (DC)
4. Gekido (PSX)
5. Ultimate Fighting Champ. (PSX)

FRP/RPG

Ovo je možda malo neshvaćen žanr kod nas. Verovatno ste primetili da se u našem časopisu posvećuje posebna pažnja ovom žanru. To je zbog toga što se u našoj redakciji okupio verovatno najveći broj stručnjaka za ove igre kod nas. Kada

dode neka dobra FRP/RPG igra, obavezno dode do tuče kada se dele igre za opis. Ove godine su izašle:

1. Final Fantasy IX (PSX)
2. Legend Of Mana (PSX)
3. Zelda: Legend Of Majora's Mask (N64)
4. Chrono Cross (PSX)
5. Legend Of Dragoon (PSX)

predstavljamo

gre 2000.



AVANTURE

Za razliku od platformi, čiji su poklonici uglavnom deca (a bogami i ženski rod), avanture obožavaju "odrasli" primerici muškog roda. Kada pogledate naše predloge, biće vam svima jasno i zašto: glavne likovi avantura su uglavno virtualne dive i muškarci (a poneki put i prenatrpanih) proporcija. Pa ko se

ne bi uneo u takvu ulogu

1. Fear Effect (PSX)
2. Perfect Dark (N64)
3. Parasite Eve 2 (PSX)
4. Sword Of Berserk (DC)
5. Tomb Raider Chronicles (PSX/DC)



VOŽNJA

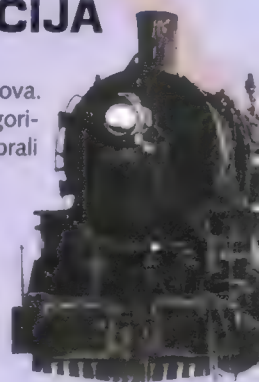
Ove godine je izašao stvarno veliki broj odličnih vožnji. Ako smo za ostale kategorije imali problem sa igrama koje ćemo staviti u izbor, ovde smo imali zaista problem; koje igre izostaviti a da ne pogrešimo. Evo za koje smo se odlučili:

1. Gran Turismo 2 (PSX)
2. Driver 2 (PSX)
3. Ridge Racer V (PS2)
4. Colin McRae Rally 2.0 (PSX)
5. Metropolis Street Racer (DC)

STRATEGIJA/SIMULACIJA

Za konzole izlazi veoma mali broj igara ovih žanrova. Zato smo se i odlučili da ih spojimo u jednu kategoriju. Od malog broja naslova za vas smo izabrali sledeće:

1. Kessen (PS2)
2. Railroad Tycoon (PSX)
3. LMA Manager (PSX)
4. World Theme Park (PSX)
5. Premier Manager 2000 (PSX)



NAJBOLJI INTRO

Proizvođači sve više pažnje posvećuju uvodnim sekvencama igara, koje su prava mala remek dela. Oni su ne retko bolji i od same igrice. Iskusni igrači obično preskaču te delove igara, ali zbog truda koji je uložen u njihovo pravljenje, mislili smo da su zaslužili posebnu kategoriju. Predlozi za 2000. su:

1. Driver 2 (PSX)
2. Tekken Tag Tournament (PS2)
3. 007 World Is Not Enough (PSX)
4. Dynasty Warrior (PS2)
5. Metropolis Street Racer (DC)

NIJE PO JUS-u

Igre je sve teže svrstati po kategorijama. Žanrovi se sve više prepliću i više se ne zna ni šta je akcija, ni avantura ni FRP...

Ali svake godine se pojavi nekoliko igara koje ne pripadaju ni jednom poznatom žanru do sada. Ove godine se pojavilo nekoliko izuzetnih igara tog tipa:

1. Bishi Bashi Special (PSX)
2. Space Chanel 5 (DC)
3. Vib Ribbon (PSX)
4. Mr. Driller (PSX/DC)
5. Jet Grind Radio (DC)



NAJBOLJA MUZIKA

Osim na sliku, proizvođači polažu ogromnu pažnju na muzičku podlogu igre. Mnoge igre imaju posebno napisanu muziku za tu igru. O (muzičkim) ukusima ne možemo praviti, ali se redakciji najviše dopala muzika iz sledećih igara:

1. Driver 2 (PSX)
2. Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX/DC)
3. Vib Ribbon (PSX)
4. Knockout Kings 2001 (PSX)
5. WipeOut SE (PSX)

NAJVEĆI PROMAŠAJ

Osim velikog broja kvalitetnih igara, na tržište se izbacuje i veliki broj nekvalitetnih igara. Iako popmežno najavljivane i očekivane, one znaju da budu pravo razočarenje:

1. In Cold Blood (PSX)
2. Ronaldo V Football (PSX)
3. Fighting Force 2 (PSX)
4. ISS Pro Evolution 2000 (PSX)
5. Mortal Kombat Special Forces (PSX)

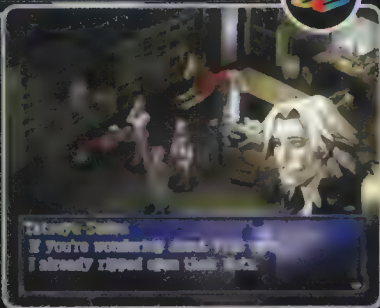




Persona 2 Eternal Punishment

Megami Tanasei se potrudio da zadovolji auditorijum sa još jednom od svojih RPG igara. Poznavajući ovog simpatičnog "čovečuljka", možete samo očekivati gomilu mačeva i magija, zaodenu u "moderno" ruho, pa još tone i tone demona, koji vrebaju sakriveni iza lica budućnosti. Najmanje 50

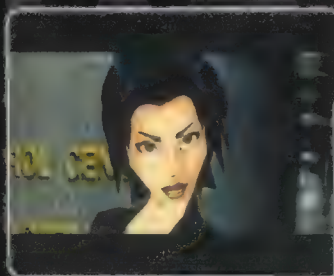
sati predstoji svima koji se budu oprobali u igri, koja je zanimljiva zbog "persona", spiritualnog alter-ega, koji se vezuje sa ljudima, dajući im tako specijalne sposobnosti. U igri ćete upoznati veliki broj "persona" koje će obične smrtnike usmeravati na zadatke koji igraju veliku ulogu. Iako je priča interesantna, nije originalna, pa nam ostaje da sačekamo još malo, jer bi igra trebala da se pojavi početkom 2001. (UT)



Fear Effect 2: Retro Helix

Neko vreme nakon promocije i prodaje Fear Effecta, programeri su uvideli kakav su uspeh postigli i ne dugo zatim, odlučili da nam poklone još jedan "efekat straha".

Isto kao i u prethodniku, kineska mitologija i religija zauzimaju veoma važnu ulogu u ovoj sjajnoj igri, pa se malo stripa i uživajte. Pored Njujorka i Hong-Konga, igrači će uživati gledajući izgubljenu grobnicu prvog cara, a posetice i planinu besmrtnika Penglai Shan. Igra je najavljena za period januar/februar 2001., pa ćemo još malo morati da sačekamo na, kako je najavljeno "remek-delo" koje obećava da postane veliki hit. (UT)



Daytona DC

Najuspešnija Segina vožnja, sudeći po materijalu prikazanom na prošlom sajmu ECTS, uskoro će se pojaviti na Dreamcastu. U ovoj arkadnoj simulaciji AM2 je sakupio sva uzbuđenja klasičnih NASCAR takmičenja, pretvorio ga u sjajan akcioni doživljaj u kome će moći da uživa čak sedam igrača istovremeno. Očekivanja vezana za novu Daytonu su neskriveno velika - biće više staza i trkačkih opcija nego u bilo kojoj sličnoj igri, a na ekranu će se istovremeno naći i do 20 automobila i biće uvrštena podrška za igranje preko Interneta, putem Sega, net servera. Nadamo se samo da Sega neće napraviti grešku kao sa verzijom za Saturn konzolu. Igra izlazi krajem decembra. (G)



Anachronox



Momci iz "Jon-ske oluje" (Ion Storm), tačnije Tom Hall (direktor projekta Deus Ex), idejni je tvorac igre za koju se očekuje da postane FRP klasik na PC

računarima. Rad na Anachronoxu započet je još pre tri godine, kada je nastao kompleksan scenario koji je ubrzo prilagođen savremenim pravilima. Univerzum Anachronoxa obuhvata, pre svega, neobične likove koji u kompleksnim interakcijama treba da spase sebe i svet od uništenja. U igri će biti više od četiri sata atraktivnih animacija, a zasnivaće se na unapređenom Quake II engineu. Što se načina igranja tiče, Anachronox će najviše podsećati na Final Fantasy. Treba li još nešto reći? (G)



na vidiku



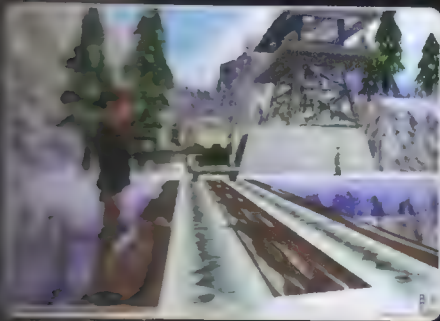
Indiana Jones & The Infernal Machine



Nakon solidnog uspeha na PC računarima, nova arkadna avantura o Indiana Jonesu pojaviće se na Nintendo 64. Ovog puta, radi se o potrazi za mašinom koja otvara prolaz u paralelnu dimenziju, do koje Indy mora da stigne pre komunista. Put će vas voditi kroz ruševine Vavilona, Tianshan region, aztekške piramide i druga egzotična mesta.

Između mnogo istraživanja i uzbudljivih avantura na kakve su navikli ljubitelji Tomb Raider serijala. Kontrolni sistem će biti nešto drugačiji nego u PC verziji i više će ličiti na isti iz

Zelde. Očekuje se da će i kamera biti bolje izvedena (iskreno se nadamo), a kozmetičkim intervencijama će biti obuhvaćeni crtež, zvuk i osvetljenje. Igra se očekuje do kraja godine. ■ (GJ)



Tales Of Eternia

Koliko je RPG žanr dobio na popularnosti, svedoče i najave za igre koje dolaze. Svakako novih igara, a jedna od njih je i Tales of Eternia, nastavak je i toje da se izradi poslednji u "Tales of" trilogiji. Prethodni, Tales of Phantasia i Tales of Destiny su

postigli kakav-takav uspeh, ali se ne zna da li će biti tako i ova igra za koju kažu da je mešavina Street Fighter-a i Final Fantasy-ja. Kakve će reakcije ovakav sistem izazvati, ne možemo da procenimo, zbog karaktera i kompleksnosti igara, koje su izbacile ostale konkurentske kuće i zbog individualnog ukusa ljubitelja žanra. Još uvek ne posedujemo podatke kada će ova igra izaći, ali se nadamo njenom skorom pojavljivanju. ■ (UT)

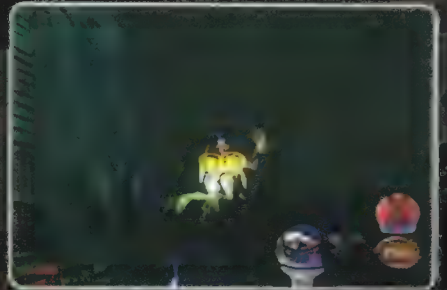


MDK 2 Armageddon

MDK dolazi na PlayStation 2! Nakon prvog dela, koji je bio pravo čudo u malom, njegovog nastavka koji je oduševio Seginu publiku, BioWare je odlučio da se okrene prema



PS2 i napravi još jedan pravi mali hit. Pored toga što možete da vodite Kurta, profesora Hokinsa i psa Maxa (kibernetski nabucano pseto sa četiri ruke i istim brojem "prangija" u istim), njihove osobine ćete poboljšavati ili pogoršavati u skladu sa svojim igračkim sposobnostima. Pošto je igra "skoro" kompletirana, nadajmo se da će stići kod nas u martu. Pored velikog broja mogućnosti, već prepoznatljivog dizajna nivoa šaljivog karaktera same igre, programeri obećavaju do sada neviđeni doživljaj i neke novitete, koje čuvaju kao iznenađenje. ■ (UT)



Illbleed

Survival horror žanr ustoličen je davne 1996. godine igrom Resident Evil. Od tada je bilo na desetine pokušaja da se igrači što više uplaše, da im se srce spusti u



pete, a čelo orosi znojem. Vlasnici Segine superkonzole uskoro će imati priliku da se u igri Illbleed suoče sa svim užasima koje mogu da zamisle. Priča se vrti oko kuće strave u kojoj se nudi milion dolara, svakome ko preživi šest etapa koje kriju sve najgore što ste ikada videli u horor filmovima. Hrabri dobrovoljac je Eriko, požrtvovani heroj koji će staviti život na kocku, kako bi spasio trojicu prijatelja iz kuće strave. Ova izuzetno krvava igra na tržištu se očekuje tokom februara naredne godine. ■ (GJ)





NCAA Final Four 2001

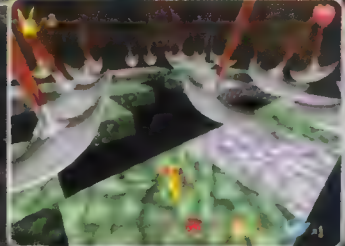


Još jedno iznenađenje ljubiteljima NBA i PS2 konzole. Pored novih i starih timova i pokreta, programeri nam još garantuju i "stalnih" 60 frejmova u sekundi, ali poznavajući duhovitost i šaljivost svih programera, ostaje nam samo još da sačekamo da se igra pojavi i sami se uverimo u njihove "slavne" tvrdnje. Pored multitap-a i unapredene grafike, priča se o vidljivim tetovažama, pa čak i o minornostima, kao što su različita dužina čarapa, a možda se dodati efekat znoja ("Čujemo li se, profesore?"). Što se tiče datumapuštanja na evropsko tržište, on još uvek nije objavljen, a ako jeste, obećavamda ću odstreliti svoga doušnika zbog prodavanja netačnih informacija za velike novce. ■ (UT)



Kao the Kangaroo

Kompanija Titus, u vreme osmootnih računara najplodniji proizvođač platformskih igara, sprema još jednu u nizu 3D platformi za DC. Sudeći po najavama, biće to klasična jump & run platforma, koja će se od ostalih izdvojiti kvalitetnom grafikom i velikim brojem raznovrsnih nivoa. Glavni lik je kengur Kao, višljesti torbar koji će, osim što će skakutati unaokolo, voziti paraglajder, snoubord, pa čak i svemirski skuter (kengur u svemiru, stvarno svašta!). Svoju sporost u hodanju Kao će nadomestiti visokim skokovima, po čemu će se razlikovati od sličnih likova u drugim platformama koje u poslednje vreme niču kao pečurke posle kiše. ■ (GJ)



Toy Story Racer



Šta se dešava kada se programeri Activision-a potrudu? Čuda... A to najavljuju i kada je ova igra u pitanju. Posle niza odličnih igara koje je ova renomirana firma izbacila, Ne preostaje nam ništa drugo nego da im verujemo na reč. Igra neće dobiti najviše ocene na inventivnosti,

već, kako kažu programeri na: adiktivnosti, duhovitosti i mogućnostima koje su pred vama. Svaki od junaka crtanog filma ima svoja kola, svoj specifični model i mora da stigne prvi na cilj, koristeći gomile i gomile pojačanja. U igri će još da bude i oko stotinjak mini-igara, a trebalo bi da se pojavi u prvoj četvrtini 2001. ■ (UT)



Dark Ages of Camelot

Legenda o kralju Arturu poslužila je kao inspiracija programerima Mithic Entertainmenta za igru Dark Ages of Camelot. Priča je izmišljena i vodi nas u vreme neposredno nakon smrti kralja Artura, kada se

rascepkanom Engleskom vode bespoštedne borbe između razjedinjenih naroda nekada moćnog kraljevstva. Scenario uključuje i elemente fantastije, preuzete iz starih mitova i legendi. Prostor na kome će se igra odvijati biće barem dvostruko veći nego u sličnim strateškim igrama. Igra se trenutno nalazi u ranoj fazi beta testiranja, a sudeći po prvim utiscima testiranja, Dark Ages of Camelot će bukvalno zapaliti PC scenu narednog leta. Jedva čekamo. ■ (GJ)



Ring Of Red



Godina je 1964. I pored ofanzive na Hirošimu i Nagasaki, japanska vojna sila nije odustala od ratnih pohoda. Nalazite se u ulozi mladoga Weizzegera, pilota AWF jedinice. Svi koji su

Front Mission, naći će se u poznatom okruženju, voziti glomazne mašine sa dve noge, dve ruke i tonama puzavskog materijala, koji morate da zapalite i "dobacite" neprijateljima, kako bi prouzrokovali gomilu uništenja, zaradili veliki broj poena i "namaknuli" koji dinar. Pored različitih konfiguracija, iskustva i borbenih sposobnosti, igra se o unapređenom neprijateljskom AI-u, većoj interakciji i dobroj priči, pa pretpostavljamo da će svi ljubitelji RPG-a uživati koliko od marta iduće godine. (UT)

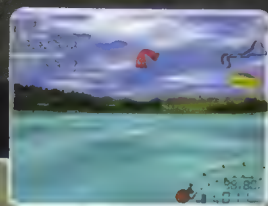


Mercedes Truck Racing



Mercedes Truck Racing

se najavljuje kao "najotkaceniija simulacija vožnje u istoriji". Zaista, ludovanje za upravljačem grdosije od pet tona, koju pokreće motor zapremine 12 litara i snage od 1400 konja, zvuči kao dobra prilika da sebi damo malo oduška. Najviše pažnje tokom izrade Syntetic je posvetio usavršavanju fizičkog modela i detaljnosti prikaza, pa se od Mercedes Truck Racinga očekuje da bude jedna od najrealističnijih arkanidnih simulacija vožnje. Grafika će, što se iz priloženih slika jasno vidi, biti predivna. Međutim, očekuje se izuzetno visoka hardverska zahtevnost (reda PIII700, 128 MB RAM). U vreme dok čitate ovaj tekst, Mercedes Truck Racing bi već mogao da krase police domaćih klubova. Proverite. (GJ)



Micro Machines V3



Jedan od najuspešnijih projekata kompanije CodeMasters bila je arkanidna simulacija vožnje automobilčića, koja će uskoro doživeti treće izdanje, i to na Game Boy konzolama.

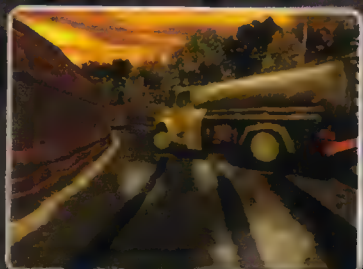
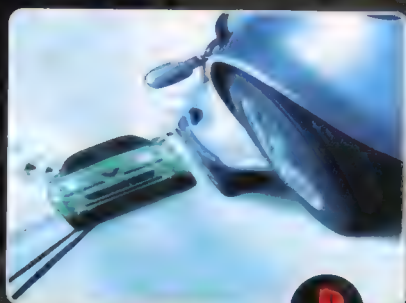
Pažnju na ovu igru skreću najave proizvođača, po kojima će Micro Machi-

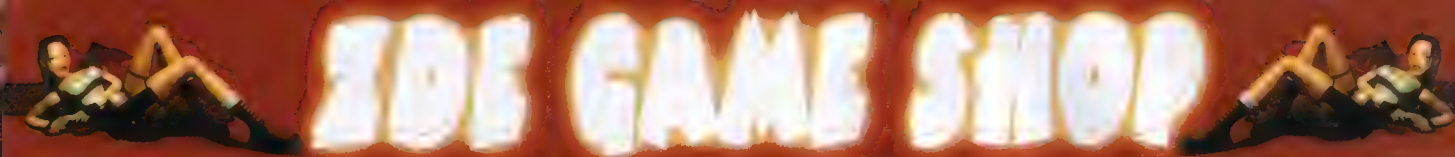
nes V3 imati preko 40 staza i 15 vozila. Trke će se voziti u različitom okruženju i kroz deset režima. Tokom vožnje, igrači će sakupljati raznovrsne dodatke, tačnije oružja za napad i odbranu (rakete, mine, zaštitna polja i slično). U Party Play režimu moći će da se suoče čak osam igrača. Micro Machines V3 će biti objaviti do kraja godine. (GJ)



Vanishing Point

Iz Clockwork Games-a nam, uz malo sreće, stiže vožnja koja će "definitivno" da pomuti slavu GT-a, a kako smo svi navikli na pokušaje koji retko urode plodom, šta drugo da kažem nego "živi bili pa videli." (ubili prim. aut.). Fizička će biti ono što će biti najprivlačnije za sve renomirane vozače, jer su na nju bacili imperativ, proučavajući je za potrebe igre, čitavih 18 meseci. Da ne pominjemo kolika je količina novca utrošena da bi se sakupili i obradili podaci i isplatili doktori nauka angažovani na ovom projektu (koji su "naivni" kad su honorari u pitanju). Ako igri pridodate i oko 32 vozila, veoma je moguće da će igra biti zapažena, ali ne verujem da će "nadigrati" čuveni Turismo. (UT)





- * SonyPlaystation konzole
- + čip + konvert čip
- * Dual shock joypad
- * Standard joypad
- * Memory cards
(15,120,240,360 blc.)
- * Multi tap (za 4 igrača)
- * Scart i link kablovi
- * Volani
- * Pištolji sa pedalom
- * Vibrirajuća sedišta
- * PSX kućišta u boji
- * Power Arm joypad
- * Double arcade stick
- * Vibrirajuće narukvice
- * Bežični kontroleri ...

SPECIJALNA PONUDA !

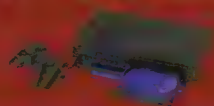


Sony PS One (sa čipovima)
+ 2 dual shock originala
+ memory card
+ 10 CD-a po Vašem izboru



Isključivo za vas

PS2



Kompletan servis konzola i opreme !
GARANCIJA 6 MESECI !!!

Veleprodaja
Maloprodaja



Beograd, 27.marta 35-37, Tel. 011/3222-542, 3222-170
Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612-919, 3612-552

E-mail: zde@net.y
www.zde.co.y



FINAL FANTASY IX

Isjetka... Zavera, vešto smišljena i planirana izvedena, a sve radi pljačke, otmice, netalesnog prokazivanja i ispunjavanja unapred smišljenog cilja, koji je nadasve zao, dijaboličan i loš do ekstrema... Toga je bilo u izobilju kada je ova igra bila dodeljivana, a šta se sve tu radilo i za šta su ljudi sposobni, to ne znate dok vam se neko ne prišunja s' leđa i zarine vam nož pod plećku. Na žalost, a pričam sa stanovišta onog koji u priči zabada nož pod



plećku, pa su moje akcije unapred opravdane devizom 'blij opravađava sredstvo'. Stoga se ja OGRAĐUJEM od svih negativnih komentara.

Nakon gomile reči koje će neki shvatiti, a neki neće, moram početi priču, koju sam proživio sam u tami svoje sode.

Nakon sedmog dela, kog krasi najbolja priča, osmog, koji je unapredio sistem igranja i uveo neke nove koncepte konščenja statusa, dolazi igra koja će vas naterati da provedete sate i sate vaših života u njenoj neposrednoj blizini, bilo da je igrate ili ne.

Pored svih kvaliteta koje ova igra poseduje (posebno onih grafičke prirode), svi ćete biti oduševljeni izgledom animacija. Posle prve animacije, koja je delovala veoma "umirujuće", pomislio sam da tu nešto debelo ne valja, ali kako je vreme proticalo, svaka animacija je bivala sve

bolja i bolja, a zaplet igre sve interesantniji. Još ću samo napomenuti da je u odnosu na prethodnike, igrački koncept poboljšan i doraden sa nekoliko detalja...

Glavni lik u igri je Zidan, pripadnik organizacije Tantalus, koja je dobila zadatak da u Alexandriji otme mladu princezu, lepu Garnet. Nakon prvog susreta, dvoje mladih se "zatelebaju" i odatle počinje da se razvija priča, koja će vas zabaviti i provozati, da ne kažem razbacati na sve četiri strane sveta, a možda i koji kilometar jače. Pored ovih likova, tu je još i Stajner, zapovednik vitezova Alexandrije i Vivi, mali crni mag, jedan od najmoćnijih pripadnika te rase, uzimajući u obzir njegove godine. Kasnije ćete sretati još neke, koji će biti deo vaše stalne postave, a u pojedinim momentima ćete voditi i neke sporedne likove.

U početku će vas igra bacati iz uloge u ulogu, sve dok se glavni likovi ne skupe na gomilu, a zatim ćete shodno situaciji voditi jednog ili više njih. U datom trenutku možete da vodite najviše četvoro u ekipi, a svi članovi imaju svoje karakteristike i različite sposobnosti i amfinitete. Zbog svog načina života i svog poziva, Zidan raspolaže tehnikama



nove igre

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK:

Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA:

Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i objekti, ti pre nego na vidi.

IGRIVOST:

U zavisnosti od reagovanja igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA:

Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.



UKUPNA OCENA:

Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.

bonus



"otuđivanja" različitih ličnih predmeta neprijatelja. Vivi je crni mag, što ne znači da je loš, nego da pretežno uči borbene i razorne magije, a princeza Garnet se bavi belom magijom i rođena je kao summoner (prizivač), što joj obezbeđuje zaostavštinu koja će u gro situacija spasiti ekipu od sigurne propasti. Stajner je vitez i njegove sposobnosti se uglavnom tiču

mača, ali pošto je na početku igre prepoznao sposobnosti kojima Vivi raspolaže, njih dvojica su napravili mali pakt, pa sve dok je Vivi na nogama i u ekipi, on ojačava napade Stajnerovog mača, raznim elementima.

ma.

Pošto je igra šarena, da se ne bi gubili po ekranu pri svakom ulasku na neku lokaciju, nad glavom lika koji vodite pojavljuje se mala ruka koja pokazuje gde se on nalazi. Dok ga vodite po lokaciji, nad glavom će vam se pojavljivati upitnici ili uzvičnici u malom strip-balonu. To znači da se u neposrednoj blizini nalaze neki predmeti ili merdevine na koje se možete popeti, a možda čak i neki predmet od suštinske važnosti.

Pored in-game animacija, ubačen je i ATE ili Active Time Event, što bi bio događaj kome lik koga vodite ne prisustvuje, ali je ubačen kako bi vam obezbedio veću interakciju sa zapletom, produbio priču ili vam nešto objasnio... A kada igra malo odmakne, ATE će vam poslužiti kao mali tutorial.

Čarobni svet Final Fantasy-a je kao i uvek bogat prelepim i čudnim stvorenjima. Pored obaveznih čokoba, mooglova koji svima stalno govore "kupo" i oglopa koje niko ne voli, tu su još i čarobne rase i mistični elementi, stvorenja iz mašte i mitologije naroda celog sveta. U igri postoje isti elementi kao i u prethodnicima, a i tzv. summoninzi (monstrumi koji se prizivaju da bi vam pomogli u borbi), koje će moći da prizivaju samo Garnet i još jedna "curica" iz sela summonera. Pored osam elemenata, tu je još i gomila predmeta, koji vam pomažu da naučite razne sposobnosti i magije.

Borba je tako rešena da postoje dva reda, prednji i zadnji, a razlika je u tome što u drugom redu pretežno treba da stoje magovi (posebno kad su slabi,) jer daljina ne utiče na magiju, ali zato oslabljuje fizičke napade. Kako su fizički napadi slabiji, tako je i šteta koju vam protivnici nanose manja ako stojite u drugom redu. Mala za-



merka u borbi je to što se vama vidi ATB skala (active time battle, koja se puni i omogućava učestalost napada), dok se neprijateljima ne vidi. Pored ove skale, tačnije ispod, nalazi se "trans" skala koja se puni u odnosu na to koliko ste puta napadnuti i udareni. Kada se igrač nađe u transu, postaje jači od lokomotive, brži od taneta u letu i luđi od podivljalog detlića na banderi. U tim momentima, osim fizičkih promena (radio-aktivni sjaj, čudan izraz lica), postoje i neke statusne promene, tako da će Vivi moći dva puta da baca magije, Zidan da iskorišćava borbene tehnike koje su veoma razorne, Stajner će postati mnogo jači i stameniji, a Garnet će (kada napuni 16 godina) moći da priziva elemente, koji će biti jači i razorniji.

Sistem učenja koji je spomenut malo ranije (a koji se svodi na učenje pojedinih sposobnosti i magija, preko amuleta), oružja i odeće, grana se na dve podvrste u ability meniju. Tako ćete imati sposobnosti koje koristite u borbi i sposobnosti koje vas ojačavaju. Jedne ćete koristiti putem magičnih poena, a druge pomoću kamenja, čiji vam broj raste zajedno sa nivoima. Svaki ability koji izučavate, zah-

Mihailo (Sm)lešić kaže:



Narode, prisustvujemo kraju jedne ere, nadam se da ste toga svesni. Vreme PlayStationa je ipak, neumitno, prošlo. Jedna bogata i uspešna karijera zaslužuje krunski dragulj na vrhu planine blaga, koju smo crpli eto, već više od pet godina. Time naravno, mislim na vreme tokom kojeg je PlayStation suvereno vladao našim televizorima, ali i na vreme tokom kojeg je serijal Final Fantasy suvereno vladao našim snovima. Pred nama je najzad naslov koji označava zasluženno povlačenje sa scene jednog velikana (PlayStationa), ali verovatno označava i kraj serijala Final Fantasy na ovoj konzoli. Sledeći nastavci će biti na konzolama sledeće generacije, šuška se i o nekim online opcijama, i samo možemo nagađati u kom pravcu će magovi iz Squarea "odlepiti" u budućnosti.

I šta reći o igri koja je vrhunac, sublimacija i iz koje generalno provejava stav: "posle mene, potop"? Kada je FFXIX stigao u redakciju, Uroš je iskoristio trenutak dok sam ja razdragano skakutao po livadi i pevao cveću i drveću, o tome kako je POSLEDNJA fantazija pred nama, zadio je CD-ove s igrom i zatvorio se u kuću preteći da će se samospaliti, ako mu ne damo da opiše igru. Popustili smo mu (ja sam ga razumeo), ali posle par dana stigao je vapaj: "Šta da napišem o ovoj igri? Kako da je ocenim kad je toliko dobra?" Zadovoljno sam prepustio Urošu da proba da vam ne dve strane približi ovu izuzetnu igru, a ja sam samo hteo da napomenem kakvom remek delu imate prilike da prisustvujete. Šta je 4 CD-a za jedno parčence istorije?



Ime: Final Fantasy IX
Izdavač: SquareSoft
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



teva određeni broj AP poena, tako da kada naučite nešto, a zatim predmet skinete sa sebe, znanje će vam ostati, samo ćete morati sposobnost da aktivirate rasporedom magičnog kamenja. Osim što možete učiti magiju preko predmeta, predmete možete ukrštati u specijalnim prodavnicama, pa ako uložite dva predmeta i malo novca, dobijete novi predmet koji je jači od prethodna dva. Tako ćete uskoro moći da savladate brojne tehnike i magije.

Statistike su sveobuhvatne i veoma elegantno rešene, tako da će vam sve biti jasno posle samo jednog pogleda na njih, bez obzira da li ste igrali neki od prethodnih naslova ili ne. Najbolji deo je Help koji se otvara jednostavnim pritiskom na select i pojavom Moogla, koji će vam objasniti šta čemu služi i kako se šta koristi.

GF magije se izučavaju na taj način što se pojedino dragi kamenje daje kao talisman. Kao što sam već spomenuo, samo dva lika će biti obdarena sposobnostima da te koriste njima i da prizivaju moćne elemente. Shiva, preta boginja leda je redizajnirana i izgleda bolje nego u prethodniku ("Nikola, ja bih nju tako...POSEDOVAO" prim.aut.), a isto je sa većinom GF-ova koji se pojavljuju. Moji miljenici među njima su definitivno Shiva Ramuh gromovnik, Bahamut kralj zmajeva, Carbuncle mali jednorog koji je jedan od najsimpatičnijih i Madeen.

041-20-20-20

uvek nove šifre, trikovi i rešenja!!!



Priča

narasta i narasta, dobija na kompleksnosti i zanimljivosti. Bacaće vas sa jedne na drugu stranu sobe, bez obzira da li ste uključili analogiju ili niste, garantujući sate i sate zabave, pošto je igra na četiri diska, a svaki zlata vredi.

Grafika? Square, bajo, square... Zvuk? Premija, sve valjano i na mestu. Atmosfera i igrivost? Ma, 'ajte, molim vas! Ali, ipak... sitnice koje kvare i ostavljaju utisak da još neke stvari fale, izbegavanje neprijatelja kao u Chrono Cross-u, ATB skala, dostupnost elementima, animacije koje bi mogle da se ubrzaju... Ipak, samo jedan korak od savršenstva.... Ali, možda za desetku ima na de...!



NAJJEFTINIJIA PONUDA OPREME ZA KONZOLE

NOVI PLAYSTATION - PS ONE

NOVO-HIT * SNIMANJE NA DVD-U

Sve igre su na profesionalnim **VERBATIM CD** diskovima

Originalni prednji i zadnji omot i slika na CD u

Kvalitetno i profesionalno snimanje * Šaljemo pouzecom

Dreamcast igre **SUPER SNIŽENJE - PROVERITE**

Prodaja dodatne opreme za Dreamcast,

Sony Playstation, Nintendo 64, Amiga CD 32, DVD

Najveća video-CD produkcija

KLUB SA DUGOGODIŠNIM ISKUSTVOM (14. GODINA)

STIDLJIVOG RADA, PONOS NAŠEG GRADA I ŠIRE!!

PROVERITE NAS I VI.....

PSX, CD samo 3.6 (Verbatim) svaki sedmi disk je GRATIS

Dreamcast samo 5 svaki peti disk je GRATIS

Specijalni novogodišnji paket 50 CD-a za Playstation samo 125

Video CD (kompletan film na 2 CD-a) 5

- 50 CD-a za Dreamcast samo 180,

- 100 video CD-a (50 filmova) samo 250



SVIM POSLOVNIM
POSREDOVANJE I OPOSREDOVANJE
POSREDOVANJE ZAPOSLENIMA
POSREDOVANJE ZAPOSLENIMA
POSREDOVANJE ZAPOSLENIMA

Krusevac, dr Dragoslava Jovanovića 26

037 39 979 • 063 800 39 31

www.duh-games.com

DUH@PTT.YU

Cene vide lame za narudžu pouzecom

CD - 3.5

Igor Simić

EA SPORTS KNOCKOUT KINGS™ 2001

... I opet, naravno, boks. U ovom broju kao da smo rešili da ispravimo "grešku" koja nam se uspešno provlačila u poslednjih 4-5 brojeva i pružimo vam priliku da ove zime odaberete koju igru iz serijala o "plemenitoj veštini" ćete igrati narednih meseci. Ovoga puta imam izuzetnu čast da vam predstavim još jednu od igara koje su postale "stalni članovi" porodice EA Sports - Knockout Kings 2001!!! Pa... šta

da kažem?! Još od Victory Boxinga (a to je bilo pre više od 6 meseci) nismo bili u prilici da na tržištu

veštine" u ovoj igri. Posle finog i, što je prava retkost, ne-

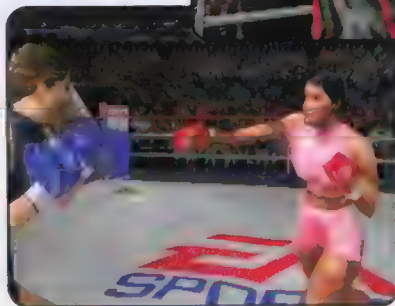
napadnog introa, koji će vam ukazati na to da niste uludo potrošili novac kupujući ovaj CD, slede opcije, a zatim - Show!!! Možete odboksovati meč protiv prijatelja ili protivnika po vašoj meri (Exhibition Match), možete da se oprobate u nezvaničnom meču sa legendarnim šampionima ovog sporta (Slugfest), i to uz sasvim pristojnu muziku za vreme borbe. To naravno nije sve... Pored ovih mogućnosti pruža vam se i opcija Fantasy Matchups, gde možete da promenite ishod le-

gendarnih borbi - Thrilla' from Manila ili Vienna fight (Joe Louis vs. Max Schmelling) - tako što ćete aktivno učestvovati u njima, što je još interesantnije, možete da odgledate (da, da odgledate) neke legendarne ili izmišljene susrete. Za sve one kojima bi i ovo bilo dovoljno, imam dobre vesti: ima još! Postoji opcija Stats koja sadrži osnovne podatke i interesantne priče vezane za više od 50 bokverskih šampiona (igra deluje i edukativno, podiže vaš nivo opšte kulture i proširuje znanja o boksu). I još (!!!): najveći deo igre je career mod, u kome možete kreirati svog junaka i kroz borbe (počinje se još

od amatera i uvodne profi-borbe) ga dovesti među legendarne šampione boksa. Komentari su izuzetno cool i ne toliko šematski kao ranije, možete birati način ulaska vašeg boksera u arenu, muziku koja ga prati, način na koji loži raju i još mnogo, mnogo toga... Uz solidnu grafiku i neverovatnu igrivost, sasvim dovoljno da narednih par meseci provedete uz Knockout Kings 2001.■



vidimo doooobar boks, i moraću da kažem da KO Kings verovatno ne spada u kategoriju dobrog boksa - on je



više nego dobar. Neću reći odličan, (možda me "čuju" EA Sport-ovci pa se uobrazu...) reći ću samo - BRAVO!!!

Svi oni koji su ranije imali prilike da se druže sa KO Kings, znaju da je ovo bio normalan korak i planirani napredak u odnosu na prethodnu godinu. Oni koji do sad nisu (iz samo njima poznatih razloga) to učinili, biće prosto zgranuti lepotom i kvalitetom "plemenite



Ovlašćeni distributer časopisa

boNus

za crnogorsko primorje

CD shop GOGIO GAME BOY Herceg-Novi 069/045-064

088/32-100

Knockout Kings 2001
EA Sports
NTSC
Boks



1 ili 2
igrača

Memorijska kartica
1 - 8 bloka

Analogni
kontroler

Podržava
vibracionu funkciju

HUGO THE QUEST FOR THE SUNSTONES

Miloš Marković



Hugo skači levo, ne desno, NE! Ostani tu... joj. Zdravo drugan, evo mene opet da se družim sa vama. Ovako sam (na žalost) provodio skoro svako popodne - gledajući (i slušajući) ove reči koje su dolazile iz pravca mog TV prijemnika. Ali, onda sam se i ja "zadubio" u ekran i posmatrao kako malena dečica pokušavaju da oslobode nekog Hugolinu (pravo da vam kažem to mi je samo izgovor, ja sam u stvar gledao samantne voditeljke). Sada imam čast da vam prikažem još jedan nastavak serijala o simpatičnom trolu, Hugo 3.

Za razliku od svojih prethodnika ovo je 100% platforma. Nema više raznih mini-igara, već je sada sve jedna celina. Igra po izvođenju najviše podseća na Crasha, ali maksimalno pojednostavljeno. Jedini zadatak vam je da uspešno stignete do unapred određenog mesta, pri čemu će vas napadati razni protivnici, najčešće s ptice i buke ludožderke, dok ćete kasnije bežati od vatre ili stena. E sad, da koncept starijih nastavaka ne propadne, programeri su ubacili i elemente iz prošlih delova. Tako, na primer, dok bežite od stena nizbrdo, koristićete samo dva dugmeta da biste izbegavali prepreke (baš kao na TV). Od komandi vam je jedino potreban skok, bič, i šta još be-
še... aha - ništa. Grafika je solidna, mada bi mogla da bude i bolja.

Novi Hugo je igra koja me je na kratko vreme odvojila od TV-a. Verujte mi na reč, treba je probati i uverićete se da je igra sasvim solidna. Doduše, iako je predviđena za najmlađe, moram priznati da sam primetio kako mi se roditelji nešto šunjaju oko Sony-ja...



1 Igrac

Memorijska kartica
1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Hugo 3
Izdavač: ITE Media
Sistemi: PAL
Žanr: Platforma



ARMY MEN AIR ATTACK 2

Miroslav Đorđević

Saga o malim plastičnim vojnicima koji se bespoštedno međusobno uništavaju, posle prvog dela se

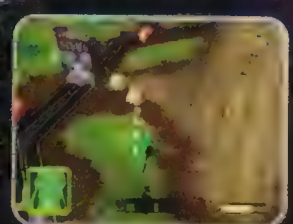
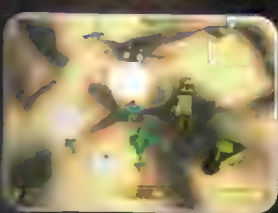
poдела razvijati u dva pravca. Prvi vas je stavljao u ulogu vojnika pešadinca (Sarge Heroes), a drugi za komande borbenog helikoptera (Air Attack). Obe igre su bile originalne i zabavne, pa su se kao takve dopale igračima. Sada su pred nama nastavi obe igre, a ja ću se pozabaviti Air Attack-om 2.

Svi vojnici su ojačali od kako ih predvodi zli baron. Napravljene su mnoge fabrike plastike i ponovo će biti narušena ravnoteža između zelenih i sivih. Najspoznatiiji vojnik zelenih, kapetan Blejd, još jednom će sesti za komande helikoptera, kako bi plastiku oteo od sivih i do-
neo je zelenima, kojima ona već počinje da ponestaje. I tu počinje pucnjava.

Poboljšanja u odnosu na prvi deo su приметna. Grafika je nešto lepša, helikopter izgleda realnije, a i AI je napredovao. Komande su jednostavne, što je svakako veliki plus ovoj igri, jer se možete lako snaći čak i ako nemate neko "predznanje".

Misije su zabavne i raznovrsne i uglavnom su tipa: uništi bazu i ukradi plastiku; uništi zle vojnike i sl. Cela igra je krajnje simpatična i lagana (za psihi, ne i za prelaženje). Biće prisutni i razni insekti, zatim otpaci, a nemojte se začuditi ako naletite na dinosaurus. Vaš helikopter sem što je opremljen raketama i mitraljezima, ima i kuku za koju može da kači pojedine predmete. Dakle, možete da zakačite obližnju konzervu i otključate je iznad protivničke baze, čime ste znatno uštedeli na municiji. Takođe je prisutan i multiplayer, kao i kooperativni režim, koji vam dozvoljava da tamo nite sive vojnike. Sam multiplayer je prilično loš. Split screen takođe, što rezultuje smanjenom preglednošću, lošom orijentacijom i pored mape koju imate.

Air Attack 2 preporučujem svima kojima se dopao prvi deo. Svakako nećete biti razočarani.



1 ili 2 Igrača

Memorijska kartica
1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Army Men: Air Att. 2
Izdavač: 3DO
Sistemi: PAL / NTSC
Žanr: Pucavina





Miloš Marković



1 Igrac

Memorijska kartica
1 blok

Analogni
kontroler

Podržava
vibracionu funkciju

Chicken Run
Eidos
NTSC
3D Avantura
Izdavač:
Sistem:
Žanr:



26

Pravo mi je zadovoljstvo i čast da Vam predstavim jedno novo remek delo firme Eidos. U pitanju je jedinstvena mešavina platforme, avanture i logičko-taktičke igre. Ova igra bukvalno predstavlja Metal Gear Solid u životinjskom svetu... Ako se pitate kako je to moguće, samo nastavite da čitate.

Vi se nalazite u ulozi mlade koke po imenu Ginger. Ona je vođa pokreta za beg sa farme, međutim, svi planovi koje ona smisli krenu naopako. Posle par pokušaja gotovo svi pilići sa farme su izgubili snagu, ali Ginger i dalje veruje da će uspeti (osim nje, još samo par kokoški i petlova veruju da će se jednom naći s druge strane žice). Osim Ginger, tu su i neke koke kojima sam zaboravio ime iz opravdanih razloga, ali svakako moram pomenuti jednog vašeg vernog druga, koji će vam sigurno najviše pomagati. To je Mac (koka, ne petao). Ona je prava genijalka. Mac će vam u toku igre praviti planove i govoriti šta vam treba da bi uspešno rešili sve zadatke. Osim Mac, tu je i Rocky, po malo mističan lik. On glumi super-heroja, pile koje može sve. Rocky radi nezavisno od vas, ali je tajno zaljubljen u Ginger i zbog toga će gledati da na bilo koji način pomogne svojoj simpatiji. U toku igranja ćete često voditi Rockyja (likovi u igri se smenjuju u zavisnosti od težine). Tako, na primer, u prvom delu (koji je i najlakši) vodićete samo Ginger, ali kada prokopate put do nekog drugog dela, onda će stvar u svoje ruke preuzeti Rocky. No, ono što je najinteresantnije po pitanju likova koje vodite je da pred kraj drugog čina preuzimate ulogu dva pacova, zadužena da "pokupe" određene stvari iz kuće.

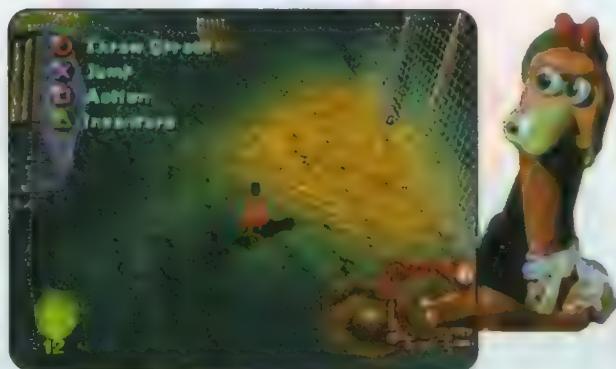
Naravno, ni zadaci u igri nisu laki. U početku možda tako izgledaju - prvi zadatak je da pronađete određene stvari, koje će vam pomoći u pravljenju lutke. Dostupan vam je jako mali deo mape, tako da su stvari na relativno maloj udaljenosti (oko kuće, ispred i oko vašeg dela farme). Ipak, kasniji zadaci su mnogo teži. Naime, jedan zadatak obuhvata još tri manja; a da ne spomenem to da se sada odigravaju na celoj farmi i da bukvalno treba prevrnuti svaki kamen da bi našli deo koji vam fali. E, da ovo ne bi bilo lako, tu su i psi, kao i vlasnik farme Mr. Twedy i njegova žena. Oni su vam prepreke na putu do uspešnog ostvarivanja cilja. Psi će vas najviše ometati, jer mogu da vas osele i tako vam uđu na trag. Takođe, ako pređete preko lima ili se pojavite na svetlu, psi će to automatski detektovati. Kao mala pomoć ubačena je gumena loptica, koju kada baci-

CHICKEN RUN

te, pas potrči mišleći da je hranal! Ovo vam može biti od velike koristi. Kada dođete do mesta gde se nalazi neki važan predmet, to mesto čuvaju psi, koji ako vas uhvate oduzimaju sve iz inventara, pa 'ajd jovo na novo. Zato, kada pas krene na vas, uvucite se u kutiju ili bacite lopticu, ali ako vas vidi gore pomenuti vlasnik farme nema vam druge, osim nazad u kokošinjac.

Igra je veoma maštovita (te stoga dosta nerealna), što je pozitivno. Malo je čudno da pile koje u sebi ima 5kg, može da ponese motor ili teg od 3kg. Meni to nije smetalo, čak mi je bilo vrlo interesantno. U toku igre treba pažljivo slušati šta govore junaci, u suprotnom nećete znati kako da prokopate tunel ispod žice ili kako da presečete žicu. U njihovim dijalozima je u stvari rešenje 50% zadataka. Ako pažljivo slušate šta vam govore, vrlo lako ćete preći deo gde ste se zaglavili.

Igra je podeljena na delove, a ovi na još manje delove. Pre svakog dela možete pogledati vrlo kvalitetnu animaciju. Prisutne su i in-game animacije, ali su one lošijeg kvaliteta. Kada uspešno pređete iz jednog čina u drugi, otvoriće vam se i određeni deo farme, a kada završite sa farmom... e onda je čupavo. Konkretno, Ginger je dobila ideju da se napravi mali avion u koji će se svi strpati i preleteti preko (nešto kao Nojeva barka). Ovo je najzanimljiviji, ali je ujedno i najteži deo igre, jer je otkriveno oko 90% mape. Ono što je vrlo interesantno je da kada skupite sve delove, treba da odigrate razne mini igre. Sećate li se stare dobre igre Uхвати jaje...? E, ona je ovde doživela svoj rimejk. Tu su još i igre kao što su: vatromet, gde je cilj da za 2 min. prebacite 20 pilića kroz otvore (nije ni malo lako); katapult - cilj je da uz pomoć dušeka



boNus

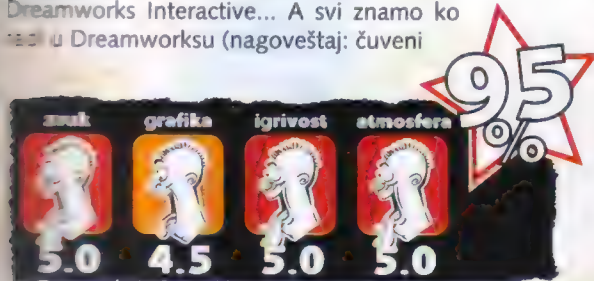


protivtega prebacite što više pilića (tek ovo nije lako) druge ludorije. Naravno, za svaki uspešno rešen zadatak, dobićete i medalju u zavisnosti od uspešnosti. Najčešće ćete dobijati bronzu, jer za zlato treba izvesti nešto neizvodljivo... Pokušajte da za 2 min. skupite 15 pilića, a treba da radite dve stvari odjednom, a pošto nemamo više od jednog para ruku...

Likovi su urađeni sa puno mašte, a čini mi se da je razlog što ispod onoga Eidos piše i Dreamworks Interactive... A svi znamo ko radi u Dreamworksu (nagoveštaj: čuveni

reditelj). Glavna junakinja podseća na jednu glumicu, dok Rocky podseća na Supermena. Isto važi i za glasove - neki poznati glumci su pozajmili glasove pilićima. Grafika nije jača strana igre. Sve je lepo i maštovito, ali ipak loše odrađeno. Pozadina po malo talasa, a likovi su delimično kockasti. Ali, ne mogu se požaliti na samo izvođenje; kamera vas prati s leđa i malo iznad (kao poluptičija perspektiva), ali je ne možete rotirati niti zumirati. Dobro de, moći ćete da je rotirate, ali samo ponekad - i to jako malo. U donjem desnom uglu imate višenamenski radar.

On vam pokazuje koga od protivnika imate u blizini, a takođe emituje signale i kada je neki važniji predmet u okolini. Interesantno je to da kada ste u blizini nekog protivnika, srce počinje ubrzano da vam lupa, što se sasvim solidno oseti na vašem Dual shock džojstiku. Što se kontrola tiče, one su malo osetljivije, ali opet sasvim solidno odrađene. Dakle, igrivost je na visokom nivou. Što se atmosfere tiče, mogu samo da kažem: izvrsno! Po meni bi ovo bila igra godine, ali ... Šalu na stranu, ova igra je stvarno zaslužila najviše ocene. Ako dugo niste igrali nešto dobro, a očajnički vam je to potrebno, nabavite Chicken Run. ■



SVE NA JEDNOM MESTU!!!

PC

Igre, programi
enciklopedije, medicina,
multimedija...

3+1

Na svaku kupljenu
3 diska četvrti je
BESPLATAN

SONY

Preko 1000 igara
bez čekanja!!
Konzole, oprema

3+1

Na svaku kupljenu
3 diska četvrti je
BESPLATAN

MP3

Po izboru za 20 minuta
najnovija domaća, strana,
narodna muzika
Najveći izbor pesama

3+1

Na svaku kupljenu
3 diska četvrti je
BESPLATAN

VCD

SKIDANO SA DVD-A-SA PREVODOM
Matrix, Hollow man, Blade, Gladiator,
Taxi 1, Taxi 2, Wild Wild west, The
Bone collector, Odiseja 2010, The
Mummy, Mission impossible 2...

3+1

DVD

Iznajmljivanje
Otkup-prodaja

Non-stop novo

SEGA

SEGA Dreamcast
Konzole, oprema
Igre, filmovi, MP3 muzika

3+1

Misevi, džojstici, cleaneri,
kutije, stalci, filteri, zvučnici,
mikrofoni, diske...

Verbatim diskovi
No name diskovi
prazne kutije

IZNAJMLJIVANJE, PRODAJA, PRESNIMAVANJE, HARDVER

HDD BACKUP

CD KLUB
GL SOFT

BULEVAR REVOLUCIJE 107
011/423-700
WWW.GL.SOFT.CO.YU

0
1
1
/
4
2
3
-
7
0
0



Igor Simić

CoolBoarders 2001

Dolazi zimaaaa, duga i hladna... Zatvori vrataaaa, uključi Sonyyyy... Zar to nije super? Sedeti u toploj sobi u društvu Sony-freakova (valida se neće naljutiti svi oni koji bi sebe mogli da svrstaju u ovu kategoriju) i uživati u dobrim igrama. Eto kako su naši prijatelji iz 989 Studiosa pažljivi i vredni. Nisu nam dozvolili da još dugo čekamo nove boarderse, već su u pravo vreme izbacili još jedan Mega hit, koji će ove zime na svim svetskim listama zauzeti

Likovi su nacrtani malo čudno i nesrazmerno (obratite pažnju na dužinu nogu i tela), ali su zato apsolutno "ludi" i imaju karaktera (ženske ne izvode spektakularne skokove, tipovi "ne vole" freestyle vožnju...). Daske su potpuno realne i jedina stvar koja nam nedostaje jeste Custom daske (u narodu popularna pod imenom customka), jer u ovom delu nije moguće samostalno raspoređivati poene koji utiču na kvalitet daske, već se poeni zaslužuju, tako što savladate određeni nivo. O okruženju mislim da nije ni potrebno govoriti, jer je ono sada u funkciji staze, nema funkciju dekora kao u ranijim delovima, već je moguće

iskoristiti ski-liftove, žičare, kamione, "tabače" snega, i sve ostalo što se nalazi na stazi. Pitate se kako je to moguće? Verujte mi da je u ovoj igri uz malo mašte i mnogo spretnosti moguće SVE (dobro nije moguće odigrati "tango smrti" sa Pamelom Anderson, ha, ha, ha...), znači uključite mozak, pustite mašti na volju, opustite se i uživajte u jedinstvenom osećaju (koji nije Coca-Cola).

Trebaće vam dosta vremena da savladate sve staze, zamke i "začkoljice" koje Coolboarders 2001 ima u sebi i zato puno sreće i dosta strpljenja u igrama na snegu, jer, ne zaboravite - dolazi zimaaaa, duga i hladnaaaaa...

Trebaće vam dosta vremena da savladate sve staze, zamke i "začkoljice" koje Coolboarders 2001 ima u sebi i zato puno sreće i dosta strpljenja u igrama na snegu, jer, ne zaboravite - dolazi zimaaaa, duga i hladnaaaaa...



značajno mesto.

Igra ne donosi ništa epohalno (jer je prethodni deo bio toliko dobar da uopšte nije bilo potrebe značajno ga unaprediti), ali je sama po sebi toliko dobra i jedinstvena, da je jednostavno morate igrati. Prosto je neverovatno koliko je igra realna i koliko je atmosfera u njoj pozitivna. Sećam se kako sam prošle godine pokušao da svoje odlične performanse na snowboardu (tako je lako na Sony-ju) pretvorim u realnost i... povredio kuk!!!

Coolboarders 2001 je ovoga puta malo više nego u ranijim delovima zašao u domen extreme sportova, što se može primetiti metodom prostog pogleda na staze kojima se vozi i koje su sada daleko bolje, ali za dlaku nerealnije. Za sve one koji nisu imali iskustva sa coolboardersima (ne mislim da ih ima u nekom značajnom procentu), imam dobre vesti. Za razliku od prošlog dela moguće je da svoje druženje sa extreme momcima i belim cirkusom počnete baš od ovog dela, jer postoji "škola" izvođenja trikova ili Trickmaster. Dakle, odlična igra, odlično okruženje, vrlo dobra grafika... Šta vam je još potrebno da biste u nečemu mogli da uživate duže vreme (čitaj 2-3 meseca)?

Adrenalin, prijatelji, adrenalin... to je ono što vas za ovu igru vezuje više nego sve gore navedene stavke.



Miloš (S)Marković kaže:

Jeste da zima skoro došla, ali snega na žalost, još nemamo. Ali, verujem da vam to neće smetati da snoubordujete u novom ostvarenju 989 Studiosa, nastavku slavnog Coolboardersa. Ne treba da vam govorim o čemu se radi u ovom delu, jer ste već svi upoznati sa radnjom prvog. Dovoljno je reći: sjajna grafika i okruženje, gomila trikova po sjajno dizajniranim stazama, uzbuđenje koje će vas držati za sve vreme napete vožnje na snowboardu itd. Probajte, ako ne na pravoj dasci i na pravom snegu, onda uz Sony i sjajnu simulaciju ovog ekstremnog sporta.



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	5.0

91%

Cool Boarders 2001
Izdavač: 989 Studios
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Snowboarding

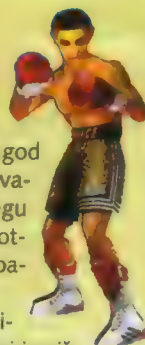


PRINCE NASEEM BOXING

Satori Jo



Codemasters su još pre godinu dana ovu igru najavljivali kao skoro gotovu, ali ona očigledno do sada nije zadovoljila visoke standarde, koje ova firma stavlja pred svoje igre. Odmah pošto igru uzmete u ruke jasno je da ona nudi vrhunsku boks zabavu na Playstationu. Ko god zna princa Nasim Hamada zna koliko je njegov stil boksovanja neuhvatljiv. Pošto je neko morao da ide na omot igre, izbor je pao na drugu britansku boks zvezdu (prva je naravno Lennox). Iako igra ne nudi potpunu kompjutersku prezentaciju prinčevog boks stila, ona je jako zabavan i krajnje igriv boks, što i jeste najbitnija stvar.



U klasičnom codemasters maniru mnoštvo stvari je ponuđeno u okvi-

ru same igre. Prvo, tu su bokseri, od kojih jedan živi (pravi), već pomenuti princ Nasim. Ostali su klasični izmišljeni likovi primereni jednom kompjuterskom boks, koji sebe ne uzima potpuno ozbiljno, ali nikada ne zagazi u nepredvidivost tu su i razni udarci, koji su ne samo raznovrsni, već vaš bokser odlično reaguje na komande zaista poboljšavajući utisak da sam igrač boksuje, a ne samo da upravlja bokserom na ekranu. Modova igre ima četiri: standardni, egzibicioni, jedan na jedan, karijera, kao i menadžer mod gde ćete od boks nikogovića pokušati da napravite novu zvezdu. Ovo je menadžerski mod i na vama je da učinite da se Don King oseti ugroženim. Zvuci su adekvatni, dok animacije likova kvalitetne i lepo teku, ne rušeći tok samog meča, što je jako bitno za jednu boks igru.

Komande odlično reaguju, pa će vaš utisak boks meča biti potpun dok budete razmenjivali udarce. Standardno za Codemasters, igra ima mnoštvo tajni do kojih se dolazi napredovanjem u različitim modovima. Jedna stvar je najbitnija, doduše, a to je činjenica da su ove boks igre u ovom pakovanju, pa mnoštvo ljubitelja boksa može u njoj uživati, bilo u tuči ili upravljanju samim bokserima. Ako mislite da

ste materijal za šampiona, stanite u codemasters ring, siguran sam da će iskustvo tom prilikom biti nezaboravno (kao i vaš prvi knock out).



Miloš Marković



Čoban tera ovčice. Tako bi najlakše opisali novu igru iz firme Empire Interactiva. Iako smo navikli da iz ove firme stižu samo nastavci Pro pinball serijala; sada imamo priliku i da odigramo nešto iz ove firme, a da nije fliper. U pitanju je jedna, na izgled, laka logička igra. Ali, od trenutka kada dobijete ovaj CD i odigrate par partija, shvatićete da je u pitanju mnogo složenija igra.

Vi ste u ulozi jednog "čobana", čiji je zadatak da prevede ovce od mesta A do mesta B. Verujte to nije ni malo lako. Na putu do vašeg cilja se nalazi milion i jedna prepreka.

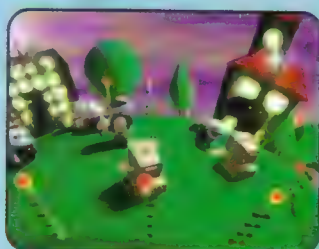
Na samom početku možete se uvežbati u odlično odrađenom tutorijalu. Možete da izaberete jednog od ukupno tri čobana, od kojih su dva ljudskog roda, a preostala dvojka kerečeg! Takođe postoji i četiri tipa ovaca.

One su grupe, donekle pametne, pametne i super pametne. One prve će srljati u prvu zamku na koju naletite.

One druge su masovno. Igrati sa njima je pravi pakao. Moram napomenuti i to da kada birate svoje stado, na ekranu imate sledeće: ovce su zamaskirane i ne dajte da vas izgled ovca zavarava. Zadaci su poprilično teški.

Upravljanje ovcima jako teško. Naime, vi ste uvek iza svoga stada, ali svaka ovca će uvek ići na svoju stranu, tako da nikada nećete na okupu imati celo stado. Ovo me je jako nerviralo jer, pojedini zadaci zahtevaju da se spasi određen broj ovaca. A ako ste pažljivo pročitali šta sam gore naveo...

I za kraj da napomenem još nešto. Ova igra je neverovatno zabavna i zaražna. Ali, ako nemate čvrste živce, kvalitetan džojstik i televizor na razdaljini od 3m nemojte uopšte da pokrećete ovu igru - izgubićete i jedno i drugo i treće! Ali ako je sve gore navedeno ispunjeno, mogu vam jedino reći SREĆNO.



1 III 2
Igrača

Memorijska kartica
3 bloka

Analogni
kontroler

Podrška
vibracionu funkciju

Ime: P.Naseem - Boxing
Izdavač: Codemasters
Sistem: PAL
Žanr: Boks



1 Igrač

Memorijska kartica
1 blok

Analogni
kontroler

Ime: Sheep
Izdavač: Empire Int.
Sistem: NTSC
Žanr: Logička avantura



boNus



Uroš Tomić

THE GRINCH

Da li ste i vi jedan od onih koji ne mogu da podnesu Novu godinu i ostale "blagdane"? Ako jeste, ova igra će vas oboriti s nogu. Ma i ako niste, ova igra će opet zaraditi sve vaše simpatije. A kako ja mogu biti siguran u tako nešto? Pa jednostavno je, verujte mi na reč, igra sa ovakvom idejom i ovakvom originalnošću će vas nasmejati i razveseliti. Igra je inspirisana filmom, koji obećava da bude jedan od "hitova", sa Džimom Keri-

ćim uđete na nivo preuzmete njegovu ulogu i na brzinu proćrčite, čisto da bi znali šta vas sve očekuje na istom. Pored toga, on lako prolazi kroz male prolaze, koji su Grinču nedostupni, zbog "vitkog" stasa. A koliko je Grinč u stvari negativan? Pa toliko je crn i mračan, da gubitak energije predstavlja u stvari njegovo nerviranje svačijim oduševljenjem pred praznike. Ako vam neko dete oduševljeno priđe, ono će vas zagrliti i početi da priča sa vama, a Grinč koji pati od sustva "pozitivnog raspoloženja" će početi da peni i ludi. Tako, ako vam se mnogo dece nakači, ubrzo će poludeti od nerviranja, što istovremeno predstavlja i gubitak života. Koliko je pomenuti negativan, saznaćete i kroz zadatke koje morate da izvršite na prvom nivou, u gradiću po imenu Whoville. Zadatci obuhvataju uništavanje novogodišnjih praznika, koji se odvijaju na velikom čošku, premetanje novogodišnjih čestitki i ostale poste, šaranje i upropaštavanje gradonačelnikovih postera i plakata po gradu, ispaljivanje trulih jaja u prozore i kuće, pomeranje sata u napred itd. itd.

U ovim akcijama vam "pomažu" njegovi briljantni pronalasci, dvogled, ispaljivač trulih jaja, naprava za skakanje, a kasnije čak i grinč-hopter i još po koji... Po-



jem u glavnoj ulozi. A šta se tu dešava, saznaćete ako budete čitali tekst do samog kraja... Grinč, neka vrsta trola, demona ili šta ti ja znam kakvog negativca, opet je podivljao. Njega strašno nervira to što se svi raduju predstojećim praznicima, pa se svim silama trudi da svima zagorča život.

On je nešto poput Pere kojota (super genija prim.aut.) i po ceo dan sedi u svojoj jazbini i crta planove za realizaciju kojekakvih mašina, koje će mu pomoći da uništi najveći praznik. Zbog svoje nespretnosti, planovi mu beže, rasipajući se na sve strane, na obližnji gradić, šumu... On kreće da ih pronade i u međuvremenu napravi kakvu "bahanaliju". Na raspolaganju mu stoji njegov kompjuter, koji je on sam projektovao, pa mora da nađe sve parčiće planova, da ih složi i sastavi i napravi svoje "fenomenalne" pronalaskeske. Programeri su se potrudili, pa je zbog toga svako uputstvo za Grinča (nešto kao mali tutorial) na samom početku igre složeno u

Grinča prati njegov verni pas Maks, čiju ulogu možete da preuzmete jednostavnim pritiskom na "select" i tako odradite zadatke koje sam Grinč ne može. Maks najbolje služi za brzu proveru nivoa, pa je moj savet da



Satara Jolvić kaže:



Kvalitet igara po kojem je Konami poznat je sa The Grinchom samo potvrđen. Ova 3D avantura će vas uvesti u svet dečjeg klasičnog dela (sa engleskog govornog područja) i Grinchova nastojanja da spreči dolazak Božića i sreće, stanovnicima Whovillea. 3D nivou su ogromni i svaki sadrži mnoštvo stvari koje treba uraditi. Isto tako scene koje objašnjavaju priču su uradene endžinom igre, što je za mene uvek najbolje rešenje, sa sve odličnim glasom samog Grincha i naratora. Jedina zamerka su komande koje su malo lenje da reaguju na vreme, ali to je podnošljivo. Pošto dela Dr. Seuss i nisu tako poznata kod nas, tu je još jedan, dodatni razlog da odigrate ovu sjajnu 3D platformsku igru.

Ime: The Grinch
Izdavač: Konami
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Avantura / Platforma



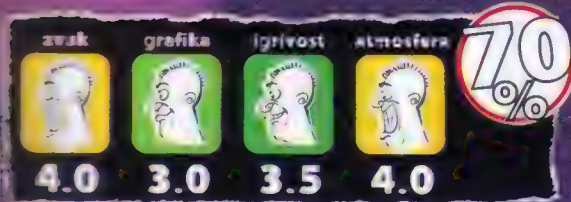


ed li za, morate naći i neke predmete koji će vam pomoći u izvršavanju raznih dužnosti. Tu su još i telefonirane govornice, pa Grinča može da se zaodene i "inkognito" obaviti poslove koje mora da izvrši. Dok izvršava zadatke, vrata se otvaraju i prolazi za druge nivoe, pa se silama parćiti planova koji su vam neophodni. Kad "pokušate" hvataljke nećete moći da se popnete na nove platforme, koje su vam ovako nedostupne. Isto važi i za skakanje nećete moći da "štelujete" na. Nepriznati su vam deca i stanovništvo gradića, prednja firmice i "žandarmerija", pa vam preostaje samo da se šetate, podrigujete u njihovom pravcu, jedite iz tuđih lizama i izvršavate sijaset malih manijaka, kako bi ih odstranili iz neposredne blizine. Pošto je igra izvanredno svoj "ponos", skačuci i naseda-

juci na njih, a svaki vam daje određeni broj poena, u odnosu na to koje je boje. Tako crveni donosi jedan, plavi paket tri poena, ljubičasti pet, a narandžasti deset.

Što se snimanja pozicije tiče, to je uzbralo najpozitivnije ocene, jer nećete morati da prelazite particije i nivoe, iščekujući mesto na kome možete da snimate, već jednostavnim pristupom glavnom meniju možete to da odradite. U meniju se nalaze i svi podaci o misijama, broj paketa, postera, koliba u koje ste ubacili košnice, pa još i svih planova i koliko vam još delova za određeni pronalazak treba. Igra je sama po sebi veoma nelinearna, tako da cete se bacati sa nivoa na nivo u potrazi za planovima i to sve dok pojedini nivo ne kompletirate i ne ispunite sve misije (što nije ni malo jednostavno). Grafika je i više nego dobra za jednu platformu i to ovog tipa i kalibra, zvuk je odličan i prati sve što se dešava na ekranu, atmosfera je odlična, a igrivost na zavidnom nivou. Tako vam ne preostaje ništa drugo, već da ovu sjajnu 3D platformu uzmete i svim se silama potrudite da upropastite Novu godinu, a šta Grinča očekuje na samom kraju

vam (kao i uvek) neće otkriti, ja sam se "odrao" pokušavajući sve da odradim, pa ću sve prikriti od vas i to iz puke pakosti, jer i ja svima volim da kvaram zabavu.



Pričaonica



danju 4,75dinara minut
noću i vikendom 2,37dinara minut

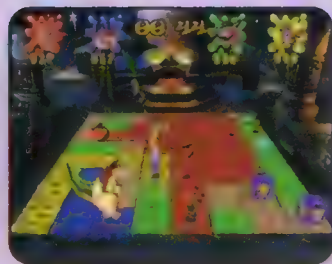
Priča se ...

041 333 444





Satori Jo



Kako se bliže novogodišnji praznici, tako dobijamo i novu Crash igru. Ako je ideja prve bila napraviti igru u stilu Marija za Sonijevu novu konzolu,

pa se onda zaustavila negde na pola puta, onda je Crash Bash opet pokušaj da se Mariju stane na rep i to konkretno seriji Mario Partz igara. I opet je to urađeno do pola. Dok u Mario Partyju imate interaktivne table, ovde ništa slično ne postoji. Postoji samo niz igara koje se do četiri igrača mogu igrati na tri pobeđe, zbog toga što je Mario Party iskoristio jako puno odličnih ideja za svoje mini igre. Autori Crah Basha su se okrenuli bivšim Crash igrama i iz njih uzeli ideje za svoje igre. One su bazirane na nekim nivoima iz bivših igara i vrlo često su iste igre sa malo promenjenim zadatkom. Kvalitet mini igara varira od nezanimljivih do izuzetno zabavnih, ali njih je ukupno uzev ipak malo.

Cilj je, bilo da igrate sami ili sa nekim, da tri puta za redom pobedite u određenoj igri. Dobra strana ovako dizajniranih igara je da se čak i sa četiri igrača na jednoj konzoli, sam ekran nikad ne deli, već se sve dešava na zajedničkom ekranu. Sve igre se odvijaju u arenama sa ciljem same igre i trenutnim rezultatom.

Moja zabrinutost je bila to, da su ovu Crash igru po prvi put razvili programeri Eurocoma, a ne Naughty Doga, koji su sa CTR-om, zaista dogurali Playstation do njegovog maksimuma. Pošto startujete Crash Bash, jasno je da se novi tim sjajno snašao sa jednim od najpoznatijih Playstation serijala. Odlična muzika i crtani film grafika, su stvari na koje smo se u Crash igrama već navikli da imamo. Čudno je da je sama priča potisnuta u drugi plan i da nije mnogo bitna (čak ni u adventure modu). U odnosu na ostale četiri Crash igre, ova je najsiriomašnija i idejama i u njihovom izvođenju, ali kako Sonijeva konzola i nema mnogo igara koje se lagodno mogu igrati u dvoje, kolekcija akcionih i kratkotrajnih igara je zaista do-

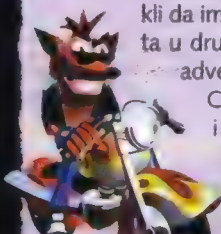
brodošla.

Glavna zamerka igri bi definitivno bila ta, da kada jedan igrač igra, nema skoro nikakve priče, koja bi kod njega izazvala želju da nastavi do pobeđe, da bi video šta će se desiti. Ovakvo kako jeste, igra je jednostavno mehaničko igranje niza igara, čak i potencirano time da se igre igraju na tri pobeđe, a da su protivnici vođeni od kompjutera, jako prepredeni i teški. Sa druge strane ako volite izazov, Crash Bash je igra za vas.

Isto tako od osam ponuđenih likova samo tri su esencijalni likovi iz dosadašnjih igara. U ovakvoj vrsti igre, identifikovanje sa likovima je jako bitno, naročito ako ih znamo



od ranije. Umesto da joypad iskoristite na zanimljive i inventivne načine, upravljanje je identično i bez ikakvih inovacija. I pored svih zamerki, ovo je jedina igra partz tipa, sa visokim produkcijskim vrednostima. Siguran sam da će mnoštvo Crash ljubitelja pohitati da ponovo uleti u šareni svet novog Crash-a.



SVIM PRAVIM IGRAČIMA ŽELIMO PUNO POBEDA U NOVOJ GODINI!!

GAME CLUB **PlayStation**

Tržni centar STANKOM

Stevana Brakusa 4, I sprat, lokal 11

Tel. 30-55-210



- Igranje solo ili u mreži
- Prodaja i iznajmljivanje konzola, igara i dodataka za konzole

- Prodaja PC računara, sklapanje konfiguracija, dodaci, nadogradnja
- Igranje solo ili u mreži
- Surfovanje po internetu (satelitski link, skidanje fajlova po narudžbini)





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Igor Simić

verovali ili ne, i velikom
Konamiju se događa... Šta

Pa, posle trogodišnjeg ciklusa u okviru kojeg su napravili revo-
luciju u fudbalskim simulacijama i izbacivali sve bolje i bolje fudba-
le, dogodio se peh zvani ISS Pro 2000. Možda je u stvari ovo i bio
jedini način da shvatimo koliko su fudbalske simulacije iz serijala
Winning Eleven dobre i koliko se u Konamiju vredno radi. Moguće
je i da su "Japanci" (omiljeni naziv za Konami u našem narodu) po-
kušali da naprave fudbal za mlađe naraštaje i tako ih pripreme za is-
kušanja koja ih čekaju u WE serijalu, jer ova igra se može okarakte-
risati bilo kako, osim kao ozbiljna.

Igra se u odnosu na prethodnika pretrpela ogromne promene, kao što su drugačiji pogled, kontrole, vizuelizacija,
opcije... Nešto potpuno novo i drugačije od svega do sada viđenog, što se me-
ni ne dopada, jer fudbal ovde gubi dimenziju ozbiljnosti i takmičarskog duha,
što se, naravno, odražava i na igrivost. Jedina pozitivna stvar jesu opcije u ko-
jima je ponuđeno po prvi put odigravanje fudbala po scenariju. Ponuđeno vam
je 20-tak utakmica kojima je potrebno promeniti tok, koje su rangirane po težini
(jedan od scenarija vas vraća na utakmicu Jugoslavija - Croatia, pri rezulta-
tu 2:2 i na žalost, stavlja vas na stranu Hrvata), nešto sasvim novo i dobro, što
bi u narednim simulacijama moglo da postane praksa.

Kada se postavi pitanje alternative za
Winning Eleven, sve češće se u na-
šem društvu pominje TIF 2 (This Is
Football 2), oni hrabriji možda poku-
šaju i sa ISS Pro 2000, ali verujte,
dečije igračke bi ponekad trebalo da
ostanu samo - dečije igračke...

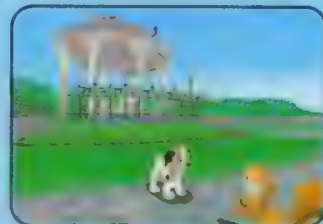


Satori Jo

Now Diznijev crtač još nije ni došao u bioskope, a već smo sa svih strana zasuti in-
teraktivnim naslovima vezanim za njega. Ako to nešto govori, onda ova činjenica
naglasnije kaže da firma Dizni sada ide ka što bezobzirnijem zgrtanju para. Dok su
ranije Diznijeve igre bile vrhunski zabavni paketi, puni duha i dobrog raspoloženja,

ali ova tetnog igračkog iskustva (bio to Miki, Herkules ili Tarzan), nova izdanja ne postižu ni delić te specijalne Di-
zney atmosfere, koja i jeste bila glavni motiv za igranje ovih igara. Kada smo sve ovo izneli na čistac, mora se reći da
102 Dalmatinca (od kojih igrač vodi dvoje), prilično dobra igra. Ne baš fantastična, ali dovoljno kvalitetna da za-
dovolji kako male igrače (klasičnu Diznijevu publiku, bilo za igre ili filmove), tako i one starije pratioce ovih malih
zrača, koji su silom prilika (i na svoje zadovoljstvo), takođe Diznijeva publika.

Igra je trodimenzionalno-platformska (mada se to platformska u poslednje vreme svodi pre na istraživačka, nego na
kretanje po platformama), koja priču bazira na istoimenom filmu, sa sve insertima iz njega, između nivoa. Od ce-
log dalmatijanskog domaćinstva (broj stanovnika: 102 plus 2), posle povratka Kruele na scenu, ostalo je samo 2. Sa
ovo dvoje štenadi idete kroz nivoe (koji su lokacije iz filma) da oslobodite ostatak svoje po-
rođice i pobedite Kruele. Zadaci na nivoima su prilično jednostavni (skupi sve!), bitno je sa-
mo istraživati i igra će biti kompletno rešena. Grafika je očekivano potpuno crtač, kao i mu-
zika, što se od Diznijeve igre i očekuje. Komande su takođe jednostavne i ono što ovu igru
vadi iz jame prosečnih Playstation igara, je niz ekstra stvari, koje se uspešnim prelaskom ni-
voa dobijaju. Pored mini igara, koje su dostupne i bez igranja osnovne igre, tu je i album sa sličicama koji popunja-
vate, nalazeći tajne na regularnim nivoima. Ovo je dobra ideja, koja je (začudo!) i dobro upotrebljena. 102
Dalmatinca nije genijalna igra, ali je do-
voljno dobra da zadovolji i malu i veliku
Diznijevu publiku.



1 - 4
Igrača

Memorijaska kartica
2 bloka

Analogni
kontroler

Podrška
vibracionu funkciju

ISS PRO 2000

Konami

PAL

Fudbal

Ime:

Izdavač:

Sistem:

Žanr:



1 ili 2
Igrača

Memorijaska kartica
1 blok

Analogni
kontroler

Podrška
vibracionu funkciju

102 Dalmatians

Eidos

PAL / NTSC

3D Platforma

Ime:

Izdavač:

Sistem:

Žanr:





Uroš Tomić

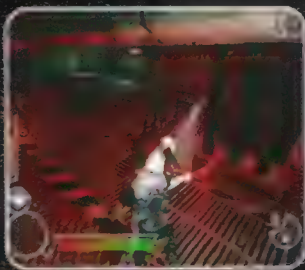
BLADE

Najnegativniji aspekt vampirskog života je nesumnjivo nemogućnost izlaska na svetlo dana. Ali, šta ako na svetu postoji biće koje poseduje najbolje od obe rase - ljudske i vampirske? Takav jedan junak postoji odavno, a možda ga se mnogi sećaju i pre filma. Priča koja je u filmu opisana glasi otprilike ovako: Mlada crkinja, koja je u devetom mesecu trudnoće biva napadnuta od strane vampira. U momentu njenog porođaja ona umire, a dete koje rađa je bitno izmenjeno majčinom promenom. Predodređeno je da bude najveći besmrtnik koji hoda svetom, Blejd. Njegova jedina preokupacija je da nađe vampira koji ga je "prokleo" i usmrtio njegovu majku.

Pronađen od strane Vislera (jednog od poslednjih lovaca na vampire), još kao dete obučen je da bude jedan od najboljih i najtraženijih lovaca na svetu. Visler mu je projektovao serum, koji ga može osloboditi vampirske žedi, koja bi ga pretvorila u krviočika i ubojicu, naučio ga borbi sa vampirima i brinuo se o njemu kao "tajo". Ono što svi znate je da je Blejd neophodan za obavljanje jednog rituala, koji se može izvršiti samo u hramu večne tame, a koji će jednog od vampira pretvoriti u Kravog Boga i time mu obezbediti suverenu vladavinu nad čovečanstvom. Priča u igri se malo razlikuje od filmske, ali je sam film poslužio kao inspiracija za celu igru. Lišen introa koji bi hvalio ili kudio, ne preostaje mi da radim ništa drugo, no

da se bacim na opis same igre.

Igra je zamišljena kao 3D akcija, sa elementima platforme, u kojoj je vaš cilj kao lovca vampira, da radite baš to - **LOVITE VAMPIRE**. Pogled je smešten u treće lice, tako da ima neki blagi "laroliki" izgled. Počinjete na do-



kovima, gde se u zadnje vreme dešavaju čudne stvari. Pored vampira koji su vam standardni neprijatelji, morate obratiti pažnju i na policiju, koja vas s vremena na vreme proganja. Na samom startu igre, od oružja vam na raspolaganju stoji mač od posebne legure, koji može od svakog vampira da napravi "suši" i pištolj nabijen običnim mecima. Posle nekoliko zamaha mačem, Blejd će ga izvrteti u "osmicu", obarajući na pod sve što dodirne. Vremenom ćete shvatiti da svaki tip oružja ima više vrsta municije i da postoje predmeti koji će vam biti od velike važnosti. Tako, iako vampire obično olovo ne može baš da ubije, u igri ih je moguće ubiti, ali ako imate brdo municije na raspolaganju. Pored standardne municije, na raspolaganju vam stoje i karbonski meci, a na nekim ti-

povima oružja (machine pistol, sačmara) i srebrni meci, na koje su vampiri veoma osetljivi. Tu je i višenamenski mač, tzv. "Blejd" municija, tzv. bolere, eksplozivne boltere, obična i srebrna sečiva, granate i ultravioletne bombe. Ako vam ponestane municije, možete ih "prašiti" golim rukama i nogama, a to nije ni malo naivno. Na samom početku će vas napadati policija i radnici koji obezbeđuju skladište u koje Blejd pokušava da prođe, a tu i tamo po koji vampir.

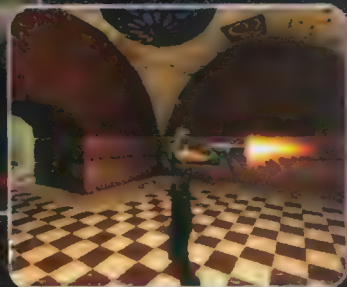
U toku igre sakupljate i glifove koje možete gledati u opciji "fajlovi", koja je smeštena u meniju pred početak igre. U glifovima stoje podaci o određenim vampirskim kućama i njihovim vođama, a i o vrstama vampira koje usput sretete.

Kako igra odmiče, sretaćete sve jače i jače vampire, sve gadnije nakaze i kreature. Policija će u jednom momentu nestati, da bi se vratila malo kasnije, sa malo dužim zubima i crvenim očima. Pojave se nindža-vampiri, masući sa dve katane, pa je bolje njih

napasti sečivom, koje mogu teže da odbiju. Neki vampiri mogu da ustanu ponovo nakon prvog obaranja, neki se s vremena na vreme regeneri-



šu. Dok "gazite" i bacate neprijatelje koje-kuda, usput sakupljate i predmete koje možete naći razbacane po nivoima. Za pojedina vrata morate da



Mihailo (Sm)lešić kaže:

Koliko još ovakvih igara treba da se pojavi, dok se ne desi neki slom u moždanim vijugama kupaca i digne se kuka, motika i bager u cilju lišavanja života onih koji nam priređuju ovakva maltretiranja? Ja se zaista izvinjavam svim ljubiteljima akcije i vampira, ali i jedno i drugo sam vidao mnogo bolje (i originalnije) osmišljeno! A i film mi je bio dosadan do bola... Valjda su svi producenti u Holivudu shvatili da ljudi za svoje pare hoće da se zabavljaju bar dva sata, pa i filmove koji nemaju šta da kažu u duže od sat i dvaes', neprirodno produžavaju dodajući JOŠ akcije, JOŠ vampira, JOŠ tuče... Sve je to lepo odradeno, čak i zabavno, ali samo do izvesne granice, posle koje postaje jednostavno - zamorno. Primećujete li sličnost i u industriji igara? Blade je pravi primer.



Ime: **Blade**
Izdavač: **Activision**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Akcija**



nađete ključeve ili pomerite koju polugu, neki zidovi se mogu razrušiti, a iza njih se kriju veliki, zli, gadni i raspačnuti vampiri, dok neki prolaze knju dragocenu municijom ili glifove.

Ono što će vam džigericu poslužiti su "save" pozicije, koje su nekad toliko udaljene, da ćete morati neku sekvencu ponavljati više puta,

da ne postignete očekivane rezultate i ne snimate status koji ste želeli.

Pored "save" pozicija, postoji i resupply pozicija, na kojoj možete da dopunite svoj inventar ili dokupite municiju, ali ne na način koji ste očekivali. Naime, ne postoji mogućnost kupovine po izboru, već Blejd sam kupuje municiju i ostalo. Nakon završene trans-migracije na onaj svet, tu su još i energetska napitci, koji će vašu energiju na određeno vreme održavati stalnom, dok god zamahivali mačem ili pesnicama, dok će health boosteri i medi-kitovi oporavljati vaše zdravlje. Još jedna stvar koja vas iznirira je to što su mesta u inventaru ograničena, tako da medi-kitova možete da posedujete samo tri, a za municiju vam ne mogu garantovati koliki joj je kapacitet. Pojedine predmete koje nađete predaćete Visleru (koji u jednom momentu može biti vaša ometa), a on će vam napraviti laser, koji će vam obezbediti prevlast nad hordama neumrlih. Kretaćete se po dokovima, kroz kanalizaciju, moraćete da očistite budistički hram, da se pustite u drevne katakombe, koje se već milenijumima nalaze pod gradom, a sve to iz jednog, prostog razloga: DOMINACIJA, SMRT, UBISTVA I BEZUMNA ZABAVA. Prvi "glavonja" vam zadati muke, ali ne zbog njegove snage i brzine, već zbog onoga što sam čuvao za sam kraj. Kontrole, proklete kontrole, iznervirajuće vas mnogo, jer će u žaru borbe Blejd grešiti i to katastrofalno. Ako uzmemo u obzir i zamke na podu u katakombama i OGROMNE vampirolike vukodlake, koji će vam odgristi uši ili makar nos, padaćete na šiljke uz samrtne vriske, gristi gajtan kontrolera ili ga šutirati i bacati kroz prozor. Uzimajući u obzir da sam igru startovao na normalnom nivou težine, ne smem ni da zamislim kakvo je skakanje po žvircima predviđeno onima koji će igrati na "hard" nivou i pokazaću im "čija nana crnu vunu prede!". Moj cilj je da pokušate da predete igru na normalnom nivou težine i ne trošite sebi vreme i trud. Grafika je mogla da bude za nijansu bolja, zvuk me je fascinirao, a pogotovo deo u kome se čuje otvrdli glas lovca na vampire. Atmosfera je veoma mračna, pa vam ne savetujem da igrate u mraku (kao što su uradili tvorcii igre Alien Resurrection), a igrivost je pokvarena sa lošim "save" pozicijama i kontrolama. Ako ste ljubitelj horor igrara i akcionih avantura, ova igra će i pored negativnih aspekata biti u nizu brojnih, izazvati veliko oduševljenje i sate i sate igranja, a pogotovo ako se opredelite za "hard" nivo težine. Prema tome, novce u ruke i pravac lokalni diler PS diskova. [B]



igru startovao na normalnom nivou težine, ne smem ni da zamislim kakvo je skakanje po žvircima predviđeno onima koji će igrati na "hard" nivou i pokazaću im "čija nana crnu vunu prede!". Moj cilj je da pokušate da predete igru na normalnom nivou težine i ne trošite sebi vreme i trud. Grafika je mogla da bude za nijansu bolja, zvuk me je fascinirao, a pogotovo deo u kome se čuje otvrdli glas lovca na vampire. Atmosfera je veoma mračna, pa vam ne savetujem da igrate u mraku (kao što su uradili tvorcii igre Alien Resurrection), a igrivost je pokvarena sa lošim "save" pozicijama i kontrolama. Ako ste ljubitelj horor igrara i akcionih avantura, ova igra će i pored negativnih aspekata biti u nizu brojnih, izazvati veliko oduševljenje i sate i sate igranja, a pogotovo ako se opredelite za "hard" nivo težine. Prema tome, novce u ruke i pravac lokalni diler PS diskova. [B]



Samo u

BeaSOFT-u



Dosta je više zaplitanja s kablovima. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je poslastica za svakog pravog igrača. Ovaj bežični kontroler ostvaruje vezu pomoću radio talasa, što omogućava neometani signal na daljini do čak 7 metara. Zahvaljujući toj novoj tehnologiji, više ne postoji mogućnost da vam neko tokom igranja prekine signal, pa čak ni nameštaj ni zidovi. Gumeni rukohvati će vam omogućiti bolje držanje i udobnije igranje. Zato se lepo zavalite u fotelju i igrajte, ma koliko ona bila daleko od televizora. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je kompatibilan sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolom.

- Centrala:** Beograd, Gosp. Vučića 160, Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
- Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
- Novi Sad:** Miletićeva 36, Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
- Zemun:** Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



Uroš Tomić

READY 2 RUMBLE BOXING

ROUND 2

Da li ste ponovo spremni za džumbus?

Nakon rasula koje je EA izazvao otkupivši licence za sve moguće i nemoguće sportove, MIDWAY je svima "dohakao" i nemoguće boks, koji je bio ne samo atraktivan i duhovit, već je bio i veoma zarazan zbog pojedinih elemenata koje ne možete naći u drugim igrama, sa sličnom tematikom. Svi oni koji su imali čast i privilegiju da igraju prethodnika, neće biti razočarani nastavkom, koji je došao sa malo naprednijom grafikom i novim zanimljivim protivnicima. Cilj igre je isti kao i u svim simulacijama boksa, sačekati pravi momenat i deklasirati protivnika, prosleđujući precizan i snažan udarac u predelu labrnje. A, ako ova taktika zataji, ostaje vam da mu ne probijete gard, ali da ga u svakom slučaju što efikasnije pošaljete na pod. Što se tiče promena u odnosu na prethodnika, sa razočarenjem vam moram reći da tu više ne postoji sistem kladenja i slobodnog odlučivanja o borbama, koje se razlikuju po tome, da li je u pitanju borba za nagradu ili borba za titulu. Naime, unapred su vam određeni datumi kada se borite za novce, a kada za titulu, pa nećete moći da koristite vitaminske programe i "Rumble mass" program, sve dok ne "pokorite" veliki broj protivnika i ne steknete profit na najteži mogući način. Da se samo prisetimo, u prethodnom delu ste bili nešto kao menadžer, borcima koji su ponudeni na "tržištu", sa određenim brojem borbi za svakoga od njih. Kada istekne taj broj, borac se vraća na "tržište", a vi birate da li ćete uzeti nekog drugog. Sada, kada izaberete jednog, njega vodite dok ne osvojite titulu. Kada su treninzi u pitanju, više ne morate da plaćate za svaki, već možete da trenirate va-

š e g a



"pulena" za džaba. I princip treniranja se bitno razlikuje. Pored starih disciplina, dodate su i neke nove, kao što su preskakanje konopca i "rumble pads" trening, dok su aerobik i dizanje tegova malo promenjeni. Pri treningu aerobika, tu vam je instruktorica, koja je "obdarena" lijepom građom i umilnim glasom, a dizanje tegova se razlikuje u tome što

sada ne dižete jedan, već dva tega. Pored svih ovih promena, sada je razlika u tome što morate projektovati sistem treniranja koji će vašeg miljenika dovesti do bolje forme i to zbog toga što svaki trening, pored pozitivnih promena, daruje i neke negativne. Treninge možete obavljati automatski i to na više dana, a taj princip je veoma jednostavan, jer možete po 10 dana samo preskakati konopac, a snagu dodati u zadnjim danima, pred meč. Kada je reč o samoj borbi, sada su tu i principi koji je "malo" menjaju... Rumble skala koju morate da popunite sada je izmenjena, tako da nemate više jedan stepen "divljanja", već tri. Kako biste tu skalu što brže popunili, možete i da vređate protivnika, ali samo kada je udaljen od vas. Grafika je do te mere unapređena, da sada dok igrate, možete da vidite kako "šminka" dolazi na lice protivnika isključivo vašim naporima. Moram priznati da je Mr. President (Bil Klinton, koji se pojavljuje kao jedan od protivnika) izgledao isto kao i Britni Spirs pred



scenski nastup. Bilo je zadovoljstvo "uljepšati" Billa, a zadovoljstvo je naraslo kada se kao jedan od narednih protivnika pojavila prva dama (Hilari), samo mi je žao što tu još nije bila i Monika ili još bolje Madelina Oldvrajt. Da, da, dragi drugari, pored ovih protivnika, tu je još i Majkl Džekson, tako da imate pravu malu "plejadu" negativaca koju ćete sa zadovoljstvom bacati po ringu i podu. Kao "šlag na tortu" zadnji i najjači protivnik je Majkl Bafer (Michael Buffer), najodgovorniji za naslov pod kojim se igra sakrila od pomenutih licenci. Kada dodete do njega, on će se "morfovaťi" u Rumblemastera, koji izgleda kao neko ko je čitavu večnost koristio steroide i prodao dušu đavolu za izgled. Da sumiramo, igra je dobila i na izgledu i na duhovitosti, pa neću ovoga puta ni spominjati zašto su ocene takve kakve su. Uostalom, ako mi ne verujete, uzmite igru, teško da ćete biti i malo razočarani. ■

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	5.0	4.5

96%

Ready 2 Rumble Boxing Round 2

Ime: Midway
Izdavač: NTSC
Sistem: Boks
Žanr: Boks



BUGSBUNNY & TAZ Time Busters

Satori Jo



programer je promenio tim programera, za ovu drugu u nizu igara u kojima je glavni junak Duško Dugonjić (uz pomoć Tasmanijskog đavola) i to se jasno oseća čim se igra startuje (pod uslovom da ste probali prvu Duškovu igru). Ono što je ovaj put drugačije je osećaj crtača koji igra stvara, koji je sada mnogo bolji. Čini mi se da je to do tekstura korišćenih u igri - one su sada malo detaljnije nego pre, ali još uvek su malo zvučene iz crtača, pa je ceo utisak mnogo bolji. I sam fizički model je malo čvršći, likovi se više uklapaju u okruženje, a to je od najveće važnosti za jednu 3D platformsku igru.

Može se reći da igra nudi nešto revolucionarno u ovom žanru, kao i u poređenju sa prethodnim nastavkom. Reč je o tradicionalnoj 3D platformskoj igri, sa malo nategnutom pričom (vremenska mašina koja se nalazi u bakicinoj kući je rasturena, a glavni dijamant i zupčanici su se razleteli svuda po vremenu). Ovako je očigledan razlog da (još jedanput) prolazimo kroz acetabulum, vikinški, piratski, itd. nivo, koji su već postali standard u igrama ovog tipa. Naravno, glavni krivac za sve je samouvereni istrebljivač gamadi, Patak Dača, a od Duška i Taza zavisi da li će se stvari dovesti u red u vremenu i u različitim vremenskim zonama. Na svakom nivou ima dosta toga što treba uraditi i

većina zadataka je ili vrlo jednostavna ili je očigledna. Tako se dobija raspoređena težina igre, koja odgovara kako maloj deci (kojoj je ova igra prvenstveno namenjena), kao i onim starijima (koji će dosta vremena provesti pokušavajući da kompletno završe igru). Grafički je izuzetna i najbliža je crtanom filmu, što se na PlayStationu može postići, a i muzika je potpuno prikladna ovakvom jednom interaktivnom crtaču. Najzanimljivija činjenica vezana za igru je mogućnost igranja u dvoje u isto vreme, sa slobodom kretanja oba lika, ali pri tom kamera prati samo primarni lik (svaki ima specifične osobine i pokrete), što je čudan izbor. Ipak treba pohvaliti trud programera da učine nešto novo, ma kako ne-

uobičajeno bilo. Bugz&Taz je interaktivni crtač, koji značajno popravljajući utisak koji je prva igra ostavila. Odlična igra za sve ljubitelje platformi. ■



1 ili 2
Igrača

Memorijalna kartica
1 blok

Analogni
kontroler

Podrška
vibracionu funkciju

Bugs Bunny & Taz: The Time Busters

Infogrames

PAL

Sistem

Žanr

3D Avantura



Kako da Vas boNUS košta samo?



50 dinara

LAKO!

Ukoliko se pretplatite na
3 broja našeg časopisa
po ceni od 300 dinara,
na poklon dobijate
CD za PlayStation

po izboru

(čija je cena oko 150 dinara)

Računica je prosta!

boNUS

37

Pretplata na 6 meseci donosi vam 2 CD-a po izboru,
a godišnja pretplata 4 CD-a po izboru

Tel. redakcije: 011/340 77 12, 340 77 36



Miroslav Đorđević

MUMMY

Film "Mumija" (koji se davao u bioskopima do pre tri meseca) je od strane filmskih kritičara ocenjen kao kopija kultne avanturističke trilogije "Indiana Jones".



Istoimena igra će, ovaj put od strane igračkih kritičara (čitajte: mene), takode biti ocenjena kao kopija mnogih igara, najviše legendarnog Tomb Raidera. Kada je moj kolega Uroš Tomić najavio ovu igru u šestom broju, opravdano nije bio impresioniran njenim izgledom i svi smo se

nadali da će momci iz Universal-a (tvorci igre) nešto preduzeti, pre nego što igru izbace na tržište. Na žalost, igra je tu, prilično nedorađena i neizglancana, što rezultira samo još jednom prosečnom igrom na tržištu.

Za sve one koji nisu gledali film, sadržina je sledeća: 1290. godine pre nove ere, u drevnom Egiptu, uticajni sveštenik Imhotep izdao je svog faraona, Setija Prvog, zbog čega je osuđen na najgore od svih egipatskih mučenja, Hom-Dal. Prokleli su ga i živog mumificirali. Milenijumima kasnije, tačnije 1923. godine, Rik (lik koga kontrolisate u igri), Evelin i Džonatan su pronašli egipatsku knjigu mrtvih i nenamerno probudili, sada već poluraspadnutog Imhotepa. On rešava da zavlada svetom i vremenom sve više poprima ljudski izgled. Rik je naravno odlučio da tome stane na put i tu počinje vaša avantura. Od opcija pre početka igre, prisutne su one uobičajene: štelovanje slike, zvuka i slično, kao i opcija za gledanje najave nastavka filma Mumija, pod nazivom "The Mummy returns". Iako je na špići vreme pojavljivanja filma u bioskopima predviđeno tek za leto 2001, ovaj film se na piratskoj kaseti već sad može pronaći u video klubovima.

Odgledali ste intro i igra počinje. Prvo što pada u oči je sasvim prosečna grafika i smešno kretanje vašeg juna-

ka. Grafika prilično liči na onu iz igre Crusaders of Might and Magic, što znači da nije loša, ali nije ni niš-



ta revolucionarno. Mnogo je veći problem već pomenu kretanje. Rik kada trči baca kolena visoko napred i ruke drži poluraširene, zbog čega više asocira na nekoga ko imitira kokošku, nego na "mačo mena". Radnja će se u skladu sa pričom najviše odigravati u mračnim i opasnim egipatskim grobnicama, pa ćete stoga obilato koristiti baklju koju dobijate na početku. Naravno, ona će se s vremena na vreme ugasi, pa vam je onda neophodna vatra, kako biste je ponovo upalili. Takode ćete koristiti pištolj, kao i mnoštvo egipatskih mučkalica, koje pogubno deluju na razna čudovišta koja ćete sretati. Na vašem putu ka Imhotepu stajace vam mnoštvo mumija i monstruma, kao i Arapi koji ne žele vaše mešanje u celu stvar. Neprijatelji će se pojavljivati krajnje neočekivano, te morate non-stop

biti u stanju borbene gotovosti. Mumije će izlaziti iz podova, zidova i plafona, naoružane čekićima, dok će vas iza ćoška čekati Arapi s pijucima i vatrenim oružjem. Da biste u takvim okolnostima preživeli duže od dva minuta, neophodno je da redovno obnavljate energiju, što možete učiniti osvetljavanjem ploča boga Ra, koje se nalaze razbacane po nivoima. Prisutne su i mnoge klopke, kao i skriveni prolazi, koji vam

mogu olakšati igranje. Iako je linearnost prilično izražena, igra nije mnogo teška, pa će u njoj uživati kako početnici, tako i igrači koji i sa Larom lako izlaze na kraj. Mummy nije ni originalna, ni tehnički preterano dobra igra, ali je zabavna, pa je u skladu sa tim preporučujem svim ljubiteljima egipatske mitologije i dobre avanture. ■



Ime: The Mummy
Izdavač: Konami
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Avantura



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
5.0	3.5	4.0	4.0	

DONALD DUCK

"GOIN' QUACKERS"

Satori Jo

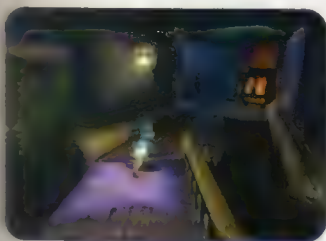


Dizni je u poslednje vreme veoma povećao količinu igara koje se pojavljuju na Playstationu. Dok su ranije igre potpisane Diznijevim potpisom bile vrhunski zabavni paketi, ma kog žanra one bile, ova nova količina po kvalitetu baš ne zadovoljava visoke standarde, koje su ranije igre postavile. Shvativši da kvantitet u slučaju Playstationa znači i veću prodaju, poslednjih par meseci smo bili zasuti igrama raznih softverskih kuća, sve sa blagoslovom Diznija. Ne samo da mi ovaj opširan i pogrešno neodređen uvod omogućava da pokažem prostor namenjen ovoj igri već i on objašnjava razlog zašto je to tako.

Patak je poznata Diznijeva prznica, koji u ovoj igri mora biti slučen u Patinu otmicu i takmičenje sa Lepojkom. Toga, ko će Patu pre spasiti. U toku igre Prokinci pronalasci će prznici koju vodite pomagati da pobeđi prepreke koje nivoi postavljaju pred igrača. Kako vidite igra je u najmanju ruku neinspirativna. Onda, počevši igru, shvatite da je ona odrađena u formi polu 3D platformarske igre. Opet. Još jedna iz mnoštva koje su se pojavile u poslednje vreme. Tu je i ceo taj momenat oko polovičnog trodimenzionalnog ugođaja. Oni koji su igrali trećeg Kreša, setiće se nivoa na kojima se nešto vozi. E, Patak

Dača (igra) je urađena od niza nivoa sličnih onim iz trećeg Kreša, ali bez vozila (i naravno brzine). Postoji put kojim idete (ka ekranu), ali nemate stvarnu slobodu kretanja. Tu su i potpuno neinspirativni nivoi, predmeti koje skupljate, pomagala, tajne i slično. Sve u vezi ove igre je potpuno bezlično. Takva je i muzika. Grafika, naravno, izgleda crtački, ali bez velikog truda, koji se očekuje od Diznija. Generalni utisak koji ova igra ostavlja na igrača je... polovičnost. Polovičnost truda uložnog u nju, polovičnost ideje, polovičnost grafike, jednostavno polovičnost svega (čak i 3D-a). Ne preostaje mi ništa

drugo, nego da na ovo dodam i polovičnost ocena za nju.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.5	2.5	2.5	2.5

25%

Kako se pretplatiti na **boNUS**?

LAKO!

300 din

3 broja
(+ 1 CD po izboru)

600 din

6 brojeva
(+ 2 CD-a po izboru)

1.200 din

12 brojeva
(+ 4 CD-a po izboru)

UPUTNICA O UPLATI POŠTANSKE UPUTNICE

204453691

600,00

Šestostodinares

BONUS, Poštansku Fah 32

11050 Beograd 22

Pretplata na BONUS br. 9-14

Posaljite mi sledeće CD-ove:

Popunite **POŠTANSKU UPUTNICU**, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, i bez daljih PTT troškova.

Eto kako!

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

Telefoni redakcije: **011/340 77 12, 340 77 36**

boNUS

39

Donald Duck Going Quackers

Ubisoft

NTSC

3D Avantura

Ime:

Izdavač:

Sistem:

Žanr:





Miroslav Đorđević

SPEC OPS

RANGER ELITE



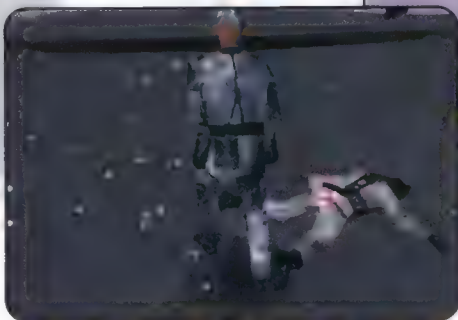
Spec Ops: Ranger Elite je igra koja je uspela da uradi samo jednu stvar - da svojim imenom da odgovor na pitanje, koja je igra najneigrivija u poslednjih godinu dana.

Po uključivanju konzole startovaće se intro koji je najbolje preskočiti (kao i celu igru uopšte), jer je u pitanju tipična američka propaganda, koja čak ni tehnički nije odrađena bog zna šta. Sadržina je uobičajena: američka zastava, vojska i sl. i sve to praćeno dirljivim patriotskim govorom nekog Ramboa. Posle toga loading screen i na njemu naravno: američka zastava. Potom su vam ponuđene opcije, mod za jednog igrača, kao i mod za dva igrača koji je inače jedina dobra stvar u ovoj igri. Takođe je prisutna i opcija quick start, prilično neuobičajena za akcione igre, koja je tu stavljena sa rezonom o kome će nešto biti rečeno kasnije. Dakle, odabrali ste dva od ponuđenih pet rendžera (u igri možete voditi čas jednog, čas drugog) i iskačete iz aviona kako biste isprašili teroriste na Aljasci. Onda opet loading screen i malo za promenu: američka zastava.

Igra je krenula i počinju muke. Bagova na tone. Ako niste znali, za američke marince je najnormalnija stvar da prođu kroz drvo, kroz svog saborca ili kroz vatru, a da pritom ostanu nepovređeni. Takođe je sasvim normalno da se zaglave u teksturi (prosečno svakih pet do deset minuta), odakle naravno ne mogu da izađu, pa je jedino rešenje da se ubijete da biste igru krenuli ispočetka. Vaš saborac će vas non-stop pratiti, a vi uvek možete preći u "njegovu kožu", to jest preuzeti kontrolu nad njim, pritiskom na trougao. Zašto je ova igra onako brutalno iskritikovana na početku? Zato što je blago rečeno neigriva. Komande su često spore, a još češće ne reaguju uopšte. Neprijatelji su praktično nevidljivi, sve dok se ne pri-

bliže na dva metra rastojanja, radar je neupotrebljiv, a pritom su protivnici jako, jako precizni i misije izuzetno teške. Da biste prešli misiju, makar jednu njenu fazu, potrebno je prethodno znati gde je koji stražar, koji vam je najbolji put i potrebno vam je mnogo, mnogo sreće da na tom putu ne

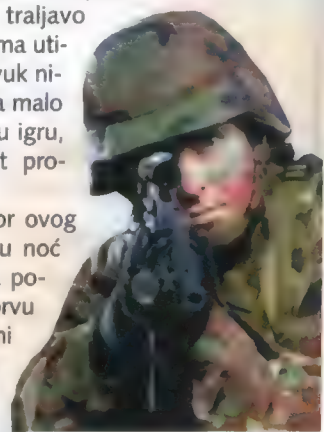
završite zaglavljeni u teksturi. Ukoliko sa svojim saborcem upadnete u protivničku paljbu i vas ubiju, kamera će početi da se vrti oko vas dovoljno dugo da teroristi ubiju i drugog rendžera, nad kojim ste vi bezuspešno pokušavali da uspostavite kontrolu. Svi



navedeni faktori će početniku (početnikom smatram sve one koji nisu bar trista puta poginuli u ovoj igri) toliko zagorčati život, da je vađenje diska i skakanje po dotičnom, neminovna reakcija. Vrlo često će vam se desiti da vam učitavanje pred nivo traje znatno duže od samog nivoa, a pritom sve to važi za situaciju kada je igra podešena na najlakše. Tada do izražaja dolazi opcija quick start, koja će preskočiti sva podešavanja i odmah vas baciti na front.

Grafika dosta podseća na onu iz 007 Tomorrow Never Dies i Syphon Filter. Na žalost, veliki je broj nedodrađenosti. Vatra izgleda krajnje komično: potpuni 2D koji se okreće kako bi vam uvek bio okrenut "spreda". Uklopljenost vašeg rendžera sa podlogom je takođe traljavo odrađena, pa se često ima utisak da rendžer lebdi. Zvuk nije loš, pa iako je muzika malo neadekvatna za akcionu igru, može da dobije epitet prosečnog.

Ako volite da kao autor ovog teksta, sedite duboko u noć sa crnim podočnjacima pokušavajući da predete prvu misiju ili ste pak rođeni mazohista, uzmite ovu igru - bićete oduševljeni.



Ime: Specops Ranger Elite
Izdavač: Runicraft
Sistem: Pal
Žanr: Pucačina



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	0.5	1.0

20%

TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Stalno gineš na istom mestu?
Zaglavio si se i ne znaš gde dalje?
Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis **pobednik** 041-20-20-20 i pronadeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije igračke vesti, prikaze najboljih igara, glasaj za omiljenu igru, prijavi se za TV kviz ili kupi neku od super vrednih nagrada.

Posle saslušate uvodnu reč, ići ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu ***** i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju. Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

1 TRIKOVI I ŠIFRE

2 NAGRADNA IGRA

3 VESTI

4 GLASANJE

5 IGRA NEDELJE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljte na naš e-mail:
pobednik@eunet.yu

abc

2

NAGRADNA IGRA

Svi koji pozovu telefonski servis **pobednik**, odaberu opciju 2, i odgovore na 5 prostih pitanja vezanih za igre, postaju mogući dobitnici jedne od preko 500 vrednih nagrada između kojih i:



PS2
PlayStation 2



Dreamcast



PC
Gamer



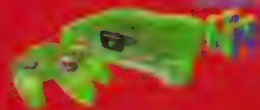
GB
Gamer



Dreamcast

PS2
PlayStation 2

NINTENDO
Gamer



041-20-20-20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pobednik DOBITNICI

V kolo

Nintendo 64
 Beograd, Maja Čubrić, Dragutin
Game boy color
 Beograd, Bogdan Nikolačević, Nikola
 Volan
 Ruma, Dejan Gecilić, Ivan
 Torba PSX
 Dobanovci, Miloš Zarić
 Dual shock PSX
 Bor, Marija Kolos, Blagoje
 Mini classic
 Užice, Vuković Tihomir, Milija
 Arandelovac, Siniša Mitrović Milan
 Bor, Marko Nikolić Milinko
 Čukojevac, Kraljevo, Vladimir Komatović Dušan
 Božar, Ivana Mandić Milorad

VII kolo

Sony PlayStation
 Silbaš, Jarošlav Mučaji Zlatko
 Volan PSX
 ančev, Branislava Šandrih Branislav
 Torba PSX
 Zemun, Stojanac Vladimir Dragan
 Dual shock PSX
 Beograd, Petrović Rade Vasa,
 Mini classic
 Kaluderica, Ana Đokić Goran
 Požarevac, Ivan Tuba Momićilo
 Kukujevi, Stojanac Vladimir Dragan
 Anđelković Vese Marijan, selo Ždegio, Lebane
 Sombor, Kunić Miroslav Branko

V kolo

Diskovi:
 1. Željimir Pera Kristina, Paraćin
 2. Mateja Delić Budimir, Beograd
 3. Marko Ristić Zoran, Niš
 4. Lekić Nikola Radonja, Kragujevac
 5. Vlada Dragović Zoran, Rasnik
 6. Filip Ivanović Milorad, Beograd
 7. Miloš Marković Goran, Mladenovac
 8. Nana Jovanović Aleksandar, Beograd
 9. Milosav Božović Milutin, Šabac
 10. Srdan Đokić Dragan, Valjevo
 11. Mateja Đedović Mirsad, Beograd
 12. Živić Dragan Vojislav, Bor
 13. Vladan Zdravković Predrag, Aleksinac
 14. Despotović Goran Živko, Novi Sad
 15. Vladimir Jerić Zoran, Beograd
 16. Milišav Sabljanić Milomir, Užice
 17. Marina Stanišavljević Ljubica, Beograd
 18. Dragan Adić Ljubica, Čajetina
 19. Jasmina Marković Simeon, selo Podgorac
 20. Ana Vasiljević Dejan, selo Grabovac
 21. Nemanja Đakov Milivoje, Novi Kneževac
 22. Miloš Pažin Miodrag, Beograd
 23. Marko Savković Stajko, Mali M.L.
 24. Nikola Šavija Željko, Zemun
 25. Aleksandar Nikolić Zdravko, Đurđova
 26. Mirko Medić Ilija, Stara Moravica
 27. Momir Vulinović Radovan, Bečej
 28. Nebojša Mešković Dragan, Kraljevo
 29. Nemanja Blagojević, Nova Pazova
 30. Bojan Nikolić Dragan, Beograd
 31. Ana Stanković Vladimir, Beograd
 32. Radovan Aleksić Đorđe, Vrbas
 33. Goran Halać Josip, Novi Banovci
 34. Marko Gajić Predrag, Banovo Polje
 35. Marko Prokin Slobodan, Beograd
 36. Danijela Krulić Željko, Novi Beograd
 37. Goran Stanojević Milan, Šakule
 38. Igor Stefanović Branko, Niš
 39. Sasa Ristić Stajlović, Čačak
 40. Filip Tagana Jakšić, Beograd
 41. Nikola Dostanović Dragoljub, Gornji Milanovac
 42. Boris Zurovac Radovan, Zrenjanin
 43. Bojan Blagojević Vojislav, Ub
 44. Marko Burić Čedomir, Negotin
 45. Blagoje Petrović Mirko, Vrbas
 46. Stefan Krsić Milutin, Pančevo
 47. Blažo Milić Milovan, Beograd
 48. Nikola Delibašić Radomir, Niš
 49. Aljoša Aleksić Željko, Sremska Kamenica
 50. Nebojša Nešković Dragan, Kraljevo

VI kolo

Diskovi:
 1. Miloš Živković Milan, Beograd
 2. Marko Ristić Dragan, Beograd
 3. Danijel Vulić Dragan, Žabari
 4. Milan Vasović Milo, Čačak
 5. Nikola Živković Miša, Vlačićin Han
 6. Katarina Mičević Žarko, Čanak
 7. Uroš Dimitrović Dejan, Beograd
 8. Milan Jevremović Dragan, Despotovac
 9. Stanko Janjić Zoran, Čačak
 10. Petar Petrović Miroslav, Palanka
 11. Ivan Povtovski Mla, Opovo
 12. Jelena Nikolić Lazar, Umka
 13. Nikola Vasović Miroslav, Loznica
 14. Božo Milić Milovan, Beograd
 15. Ema Mujagić Enes, Vlačićin Han
 16. Bojan Blagojević Vojislav, Ub
 17. David Simonović Ljubica, Beograd
 18. Miloš Đorđević Nikola, Džep
 19. Vladan Kragić Dragan, Bačka Palanka
 20. Dejan Kovčević Miroslav, Sombor
 21. Nedić Nemanja Aleksandar, Bačka Palanka
 22. Mitić Nemanja Marija, Sombor
 23. Stefan Jovanović Slobodan, Beograd
 24. Miloš Knežević Milovan, Borča
 25. Marija Ristić Zoran, Čačak
 26. Srdan Bojčević Božidar, Vinča
 27. Đurić Ana Milan, Kumane
 28. Dobrin Dušan Darko, Kneževac
 29. Peda Kolbas Vladislav, Ruski Krstur
 30. Dragan Simić Miloš, Ruma
 31. Maja Čubrić Dragutin, Beograd
 32. Nebojša Ivančević Dejan, Beograd
 33. Vesna Simović Miloš, Ladići
 34. Dragoljub Stojanović Milutin, Trilani
 35. Marko Čubrić Dragutin, Beograd
 36. Milan Savić Dragan, Bor
 37. Milica Đavor Vladimir, Ruski Krstur
 38. Nikola Mišević Zoran, Stari Železnik
 39. Zoran Jovanović Andrija, Draginje
 40. Igor Petronijević Predrag, Novi Beograd
 41. Miloš Urošević Zoran, Barajev
 42. Goran Kovčević Milan, Beograd
 43. Dijana Fenjer Zoltan, Vršac
 44. Nenad Čalasan Velimir, Gornji Milanovac
 45. Ana Đokić Goran, Kaluderica
 46. Ana Đokić Goran, Kaluderica
 47. Vuk Tomić Zoran, Beograd
 48. Miloš Umanović Branko, Novi Kneževac
 49. Efer Robert Zoltan, Kikinda
 50. Milanko Vujac Stanko, Šilbas

Glavne nagrade



PSX CD-ovi

VI kolo

Sony PlayStation 2
 Beograd, Jovan Božić Milojko
 Volan PSX
 Kraljevo, Milena Stanković Sonja
 Torba PSX
 Beograd, Katarina Jovanović Aleksandar
 Dual shock PSX
 Beograd, Vladimir Stanković Branislav
 Mini classic
 Beograd, Stefan Jovanović Slobodan
 Smederevo, Strahinja Kunc Sretko
 Banja Koviljača, Miodrag Janjić Vladan
 Ruma, David Debrnja (Žan Klod)
 Beograd, Zdravka Arsić Dragiša

VIII kolo

Nintendo 64
 Užice, Savić Bogdan Milenko
 Volan PSX
 Beograd, Zdravka Arašić Dragiša
 Torba PSX
 Kuršumlija Cvetković Petar Dragića
 Dual shock PSX
 Požarevac, Mladenović Saša Rajko
 Mini classic
 Pančevo, Kaluđerov Jovan Saša
 Šabac, Danilo Dragičević Jovan
 Jankićević Željko Dragan, Valjevo, selo Popučke bb
 Užice, Đejić Dragana Aleksandar
 Pajić Ivan, Krupanj, selo Kržava

VII kolo

Diskovi:
 1. Radovan Aleksić Đorđe, Vrbas
 2. Nemanja Đikić Aleksandar, Rasnik
 3. Nurin Lujnović Surko, Prijepolje
 4. Nenad Čikić Dragan, Sremski Karlovci
 5. Soevan Čanić Vladimir, Obrenovac
 6. Miloš Ristić miladin, Beograd
 7. Nikola Besarminja Vladimir, Vrbas
 8. Nikola Kostadinović Nikola, Negotin
 9. Nikola Kostić Đorđe, Bor
 10. Miloš Stojanović Slavoljub, Vranje
 11. Vučković Tamara Radoja, Kruševac
 12. Nebojša Zlatanović Miroslav, Bač
 13. Tamara Radojević Radoja, Bačko Dobro polje
 14. Nikola Marković Dragan, Šabac
 15. Igor Cvetković Nenad, Zajčar
 16. Dragana Šušnjarić Milan, Novi Sad
 17. Nedeljko Marija Slobodan, Aleksinac
 18. Jovanović Aleksandar Ljubica, Niš
 19. Marko Radović Dubravka, Vrbas
 20. Stamenić Branka Vidan, Užice
 21. Nogavica Predrag Branko, Kula
 22. Tomić Nikola Dragan, Vrnjačka Banja
 23. Nogoš Nemanja Dragan, Vranje
 24. Jovanović Boris Darko, Bele vode
 25. Randić Marko Milan, Beograd
 26. Tamara Marjanović Srdan, Soko Banja
 27. Soćanić Ognjen Risto, Beograd
 28. Snežana Hajduković Bato, Lešnica
 29. Marisavljević Anita Ljuboslav, Žabari
 30. Danilo Dragičević Jovan, Šabac
 31. Kolana Zvonko Miodrag, Loznica
 32. Mijoljević Nikola Slavica, Sušica
 33. Ivan Miloradović Dragan, Smederevo
 34. Aleksandar Vuvalo Marko, Vetarnik
 35. Milan Kondić Rade, Futog
 36. Marko Čubrić Dragutin, Beograd
 37. Milorad Privravljević Borivoje, Valjevo
 38. Stefan Vukadinović Nebojša, Beograd
 39. Danilo Dragičević Jovan, Šabac
 40. Maja Čubrić Dragutin, Beograd
 41. Luka Bursać Dušan, Beograd
 42. Belić Miloš Predrag, Beograd
 43. Predrag Mazić Dragana, Majdanpek
 44. Kričić Darko Dragan, Pančevo
 45. Nemanja Radivoje Čizmić, Beograd
 46. Marko Grujić Siniša, Petrovac na Mlavi
 47. Medak Stefan Andrea, Beograd
 48. Jokić Miroslav Branimir, Mladenovac
 49. Nikola Savić, Šabac
 50. Lazar Đurđević Zoran, Kragujevac

VIII kolo

Diskovi:
 1. Simić Pavle Lazar, Ruma
 2. Miloš Krnjić Božidar, Bajina Bašta
 3. Anđić Dušan Marko, Brus
 4. Mitrović Predrag Milan, Arandelovac
 5. Lekić Nikola Radoje, Kragujevac
 6. Todorović Marko Milosav, Beograd
 7. Mihedić Boško Dragan, Kragujevac
 8. Sebastian Špičkovjanović Darko, Zajčar
 9. Trifunović Strahinja Živko, Mogrin
 10. Dragan Sevan Čurčić, Bačka Palanka
 11. Marko Jovanović Željko, Negotin
 12. Ana Stefanović Miodrag, Kraljevo
 13. Ivan Branušić Siniša, Sremski Karlovci
 14. Zrnčić Branislav Žarko, Crvenka
 15. Tortureva Goran Sava, Bela Crkva
 16. Živanović Miša Vojin, selo Slepčević
 17. Borislav Vukomanović Zoran, Kragujevac
 18. Petrović Aleksandar Stanimir, Sreborevo
 19. Ivan Stojanović Slavoljub, Smederevo
 20. Goran Tomović Božidar, Beograd
 21. Nemanja Savić Zoran, Beograd
 22. Milovan Rajić Robert, Bačka Palanka
 23. Ljerković Vladimir Radomir, Beograd
 24. Darko Jelenić Vasa, Negotin
 25. Nenad Jovanović Aleksandar, Beograd
 26. Todorović Marko Zoran, Čanak
 27. Slavica Ođerković Slavica, Porodin
 28. Novaković Nataša Dragan, Cvetljev
 29. Bursać Ivana Milorad, Stara Pazova
 30. Jovanović Nikola Slobodan, Beograd
 31. Jovan Knežević Rajko, Stara Pazova
 32. Danilo Cvetković Žvojin, Vranje
 33. Aleksić Aleksandar Slobodan, Majdanpek
 34. Sreten Pužić Novica, Bogatić
 35. Pavlović Dejan Milan, Črepača
 36. Stojanović Bojan Miroslav, Medoševac
 37. Nazlukać Mihailo Zdenko, Kucura
 38. Đajić Bojana Zoran, Mali Zvornik
 39. Roglić Filip Vojislav, Beograd
 40. Stojanović Nikola Slobodan, Šabac
 41. Milorad Todorović Dragan, Šabac
 42. Marijana Ristić Zoran, Čačak
 43. Danilo Dragičević Jovan, Šabac
 44. Nikola Mičević Milorad, Beograd
 45. Aleksandar Čičarić Stanoje, Lešnica
 46. Nikola Ristić Dragan, Borča
 47. Blagojević Vojislav, Ub
 48. Ninčić Milan Milan, Valjevo
 49. Filip Nedić Vasa, Jagodina
 50. Aleksandar Gadurić Dejan, Noćaj

NBA SHOOTOUT 2001



U novogodišnjoj navali igara sa natpisom 2001 pojavilo se i ostvarenje firme 989 Interactive Studios od kojeg smo možda i najviše očekivali - NBA Shootout. Pojavilo se, i šta? Ništa. Oni su željno iščekivali nastavak najboljeg "basketa" za Sony PS (među njima sam i ja) moraću malo da se razočaraju. Novi NBA Shootout-a ne samo da nije bolji od konkurencije (NBA Live ga "kida" za dve dužine), već mi se čini da ni malo nije bolji od svog legitimnog, godinu dana mlađeg, prethodnika. Pokušali su ljudi iz 989 Studiosa da naprave nešto do sada neviđeno, ali kao da im je malo ponestalo vremena za tako nešto, ili jed-

nostavno PS 1 nije dovoljno kvalitetan da ispuni sve njihove zahteve. Bilo kako bilo, ostaje utisak nedovršenog stvaralaštva i pokušaja da se nešto što nije kompletno, proda po kompletnoj ceni (doduše u



uslovima u kojima živimo, i igramo - to i nije skupo), a to se u našem narodu zove PREVARA! Da li bi jedan mozak "ozbiljnog" igrača mogao da proguta ovakvu prevaru i uprkos svemu nastavi da igra svoj omiljeni Shootout? Paaaa... po mojoj proceni (a valjda je ona dovoljno stručna) može, nije to uopšte toliko loše da bismo ga zapostavili.

Što od introa stiže se utisak da su planovi za igru stvarno bili grandiozni, jer je intro sastavljen od digitalizovanih sekvenci iz protekle sezone i prošaran odličnom muzikom i CPU animacijama. U intru se pojavljuju sve zvezde NBA cirkusa (Webber, Shaq, Garnet, Carter, Hill ...) i njihove "duhovitosti" na terenu, a zatim počinje i glavni deo. U veoma skromnom meniju možete je odabrati Exhibition match ili Season, od čega bih vam najpreporučio ovu drugu, koliko god da ste neiskusni. U glavnom meniju se takođe pojavljuju i opcije Roster, u okviru koje je moguće praviti trejdove i napraviti igrača, kao i opcija Create dunk u okviru koje možete iskreirati način na koji zakucavaju igrači - pohvalno, pohvalno. Osim ovih glavnih opcija, tu je i opcija Stats u kojoj su statistike prošle sezone i osobine svih igrača koji se pojavljuju u igri.

Od poboljšanja u samom odigravanju nema ništa, osim što je ceo prenos praćen iz veoma čudnog ugla koji vam neće omogućiti da odigrate dobru utakmicu. Stoga još na početku promenite kameru da posle ne bude kasno! Posle dužeg vremena (u stvari, prvi put posle Konamija) moguće je postaviti napad i odbranu vašeg tima i odrediti ko će lopta ići u trenucima posle Time Out-a, što će vam biti od velike pomoći u Crunch Time-u (američki izraz za "gustu" završnicu). Komentari su prošarani raznim



Igor Simić



zanimljivostima vezanim za igrače, a ponekad čak znaju da budu i duhoviti!!! Igrači pored svih košarkaških karakteristika imaju i osobine kao što su Sportsmanship (sportsko ponašanje pojedinca) i Showmanship (koliko je neko u stanju da od prikazane partije napravi šou), što je za svaku pohvalu. Globalno, Shootout uopšte nije loš, i nije on kriv što je NBA Live 2001 (EA Sports) mnogo bolji. Shootout ili ne - odlučite sami.■



Maloprodaja
i
Veleprodaja



CENE DISKOVA ZA SONY I PC

	No Name	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM
5 CD-a	3,5 DM	4,0 DM
10 CD-a	3,0 DM	3,5 DM
50 CD-a	2,5 DM	3,1 DM
100 CD-a	2,2 DM	2,8 DM

* U cenu su uračunati kutija, kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica
- konzole, obični i analogni (Dual Shock) džojstici, memorijske kartice
- RF modulatori, N-PAL konvertori, pištolji, volani, skartovi
- prazni CD-i, Verbatim, No name, 80 min, veliki izbor fabričkih diskova
na veće količine IZUZETNE CENE!

S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd

011/620-412 i 064/12-12-076

radno vreme: 10-20h svakim danom osim nedelje



1 - 8 Igrača

Multi Tap
1 - 8 Igrača

Podrška
vibracionu funkciju

Ime: NBA Shootout 2001

Izdavač: 989 Studios

Sistem: PAL

Žanr: Košarka





Mihailo Tešić



U svačijem životu dođe kad tad do "jednog od onih dana"... Znete na šta mislim - dan kada ste ustali na levu nogu, kada vam ništa ne ide od ruke, kada se ceo svet izgleda urotio protiv vas: devojka vas je ostavila, nova igrica koju ste kupili je bago-

vana, a i šef je smrda i samo gleda kako da vam zagorča život. Znete, "jedan od onih dana". E, ali čak ni tada niko ne očekuje da će ga jurići ogromna kugla, da će morati da pomaže vanzemaljcu da nađe svoju mamu (!?), da će pokušavati da održi ravnotežu na

rodice. Sve započinje mirnim porodičnim doručkom za vreme kojeg mama objavljuje da joj je večeras rođendan i da želi da svi ukućani budu malo ranije kod kuće... Svi su odu-

ševljeni, ali niko od njih nije svestan da je ovo "jedan od onih dana"...

I tu počinje igra Incredible Crisis ili u stvari, serija mini-igara koje zajedno čine ovo prilično jedinstveno ostvarenje (da nije bilo Bishi Bashi Speciala pre nekoliko meseci, rekao bih čak i potpuno jedinstveno ostvarenje). Kroz Incredible Crisis prolazite tako što igrate najrazličitije mini igre, od đuskanja tipa Bust-a-Groove, preko vožnje snouborda, do upucavanja brodova, a pre svake će vam se prikazati po animacija, koje osim što su jako lepo urađene i veoma zabavne, objašnjavaju kako je neko od Taneovih ukućana upao u "kriznu situaciju" iz koje ćete vi morati da ga izvučete svojom motorikom... Sve igre u Incredible Crisis se zasnivaju na refleksima i brzini reakcije, a sve imaju drugačiji princip

igranja, tako da vam neće biti ni malo lako da igru završite (ne znam da li to da zamerim tvorcima ili prevođiocima, ali ponekad će vam biti teško i da shvatite kako da igrate neku igru tj. šta se tu od vas do đavola traži). Malopre napisah "Taneovih ukućana" - nisam napomenuo da ćete kroz igru voditi sve članove Taneove porodice (čak i simpatičnog malog psa), jer je svima "jedan od onih dana".

Jako lepo (i očekivano) je da svaku mini igru možete igrati

nezavisno, ali je prvo morate "otključati" tako što ćete je završiti u priči, a potom snimiti poziciju. (Još nekoliko poena u mojim očima ova igra je dobila kada sam video kako je simpatično osmišljen odeljak s mini-igramama. One su nacrtane kao igrice u CD klubu, ali dok ih ne "otvorite" na njima stoji "Iznajmljeno".)

Ovakvo zabavna ideja, uz lepu grafiku, odlične animacije i ska muziku koju je specijalno za ovu igru odsvirao Tokyo Ska Paradise Orchestra (nikad do sad nisam čuo za njih, ali boga mi, ako je sudeći po muzici iz Incredible Crisis - momci znaju znanje) ne može da se pretvori u lošu igru! Jedina zamerka je po malo "neurotičan" gameplay, tj. igrivost je ponekad umanjena, što zbog lošeg objašnjenja pravila igre, što zbog same težine pojedinih igara. Ipak, Incredible Crisis je odličan način da provedete "jedan od onih dana"...



jarbolu za zastavu, da će ga zarobiti otmičari od kojih će morati da beži na snoubordu... Sve to vas čeka u jednom danu, koji opisuje igra Incredible Crisis!

Incredible Crisis je pravi naslov za ovo ostvarenje! Kada sam ubacio CD u PlayStation i igra se učitala, isprva nisam mogao da shvatim šta se događa. Intro morate videti da biste razumeli moju zapanjenost, ali probaću rečima da opišem... Animacija je veoma kvalitetna, iako su likovi od prilično jednostavnih poligona (namerno, da bi se postigao efekat karikiranosti), no sadržaj introa je... neopisiv. Puno akcije najluđe sorte, leteći tanjiri, ljudi koji padaju sa zgrada, eksplozije, vojni helikopteri, normalan dan na poslu, ogromni ružičasti meda... a sve to uz vrhunski odsviranu ska muziku!

Ako vas zanima priča, nije ona toliko bitna, ali zanimljivo je što ovakva igra uopšte IMA priču. U pitanju je jedan najobičniji dan u životu radnog i vrednog (dakle, normalnog japanskog) činovnika Tanea i njegove po-



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
5.0	4.0	3.5	5.0	

Ime: Incredible Crisis
Izdavač: Titus
Sistem: NTSC
Žanr: Mini igre





007 Racing

Miroslav Đorđević



Veoma brzo po ulasku poslednjeg nastavka iz serijala igara o Džejsu Bondu, stigla nam je još jedna igra, koja u svom nazivu ima legendarnu šifru 007, ali se ne može smatrati nastavkom, jer je potpuno druge tematike. U pitanju je vožnja u kojoj treba uz pomoć raznih Bondovih vozila srediti loše momke u mnoštvu misija.

Igra je krajnje korektno odrađena i dobro vas priprema za sve ono što ćete doživeti u igri. Reč je o izmiksovanim elementima serijencama iz 007 filmova, koje su praćene dinamičnom muzikom. Posle izbora mod ćete u apseljama la podesite brojne parametre i da izaberete jedan od dva ponuđena moda. Ukoliko ste odabrali mod za jednog igrača, potrebno je još samo da odaberete nivo težine i igra počinje. Naći ćete se u starom Aston Martinu, naoružanom mitraljezima, projektilima, Stinger samonavodećim raketama, napalm bombama itd. Verovatno vam se čini da ste neunišivi. Možda bi i bili kada biste se borili samo protiv pešadinaca, ali negativci ovde imaju



tenkove, helikoptere, džipove sa topovima i mnoštvo drugih sredstava. Misije su zanimljive i dinamične, a od vas se uglavnom traži da pokupite nekoga, uništite nešto i sl. Usput možete pokupiti dodatnu municiju, prvu pomoć i rakete. Od vozila ćete, sem Aston Martina, voziti razne modele BMW-a. Vizuelno, igra nije preterano atraktivna, naročito u prvih nekoliko nivoa. Teksture su prilično dobro uklopljene, ali nedostatak pozadinskih detalja ume da stvori osećaj monotije. Jedna od boljih strana igre je igrivost, a naročito se ističe podrška za Dual Shock kontroler, odnosno njegovu vibracionu funkciju, koja će učiniti da svaki uspon ili kontakt sa nekim objektom, snažno osetite. Mod za dva igrača svodi se na međusoban obračun između dva igrača u jednoj od četiri ponuđene arene.

007 Racing je jedna od boljih igara na polju arkanidnih vožnji i predstavlja dobar izbor za sve ljubitelje tog žanra.



1 III 2 Igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podrška vibracionu funkciju

Ime: 007 Racing
Izdavač: EA Games
Sistem: NTSC
Žanr: Trka



PC/SONY PLAYSTATION

SONY Playstation PC Originali MUZIKA

Mix - Kompilacija 165 din

70

din/CD

Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u!!!

ZRENJANIN

7. Jula 18

11 - 19 h

e-mail: pilemk@eunet.yu

KATALOG možete skinuti sa:
members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

BEOGRAD

Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

BLOK 22 - bivši Video Klub 22
radno vreme: 12 - 20 h

**NOVO
PRODAJNO
MESTO**

cedeteka MK

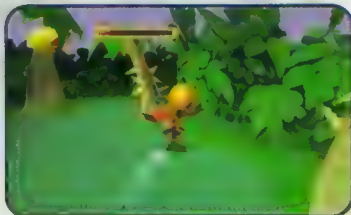
023/34-238

063/539-380

radimo svakog dana i subotom i nedeljom

Satori Jo

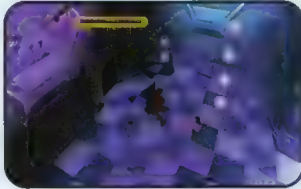
NEW GROOVE



Ovo je četvrta Diznijeva igra u ovom broju koja je (eto čuda) 3D platforma. Ovo je i poslednja igra koju opisujem (što čitajući časopis i ne može biti dirljivo, ali mi verujte na reč), jer kao veliki ljubitelj dosadašnjih Diznijevih igara zaista želim sebi u glavi da ostavim nepromenjen dosadašnji dobar utisak koji sam imao o igrama ove firme. Zato je Emperor ostao za kraj. Sve ono što je Diznijeve igre do sada činilo tako dobrim igračkim iskustvom - odlična grafika specifična za svaku igru, sjajna muzika i govor, odličan dizajn nivoa - načina igranja, jednostavne komande, kao i lakoća kojom se igrač uključuje

u svet igre - sve ove pozitivne osobine su deo Emperora.

Car je pretvoren u lamu pri pokušaju da od seljaka otme zemlju da bi napravio bazen. U crtaću uzetom iz filma, koji objašnjava radnju i koji ćete odgledati pre prvog nivoa, jasno je da je ovo jedna od onih moderno tradicionalnih Diznijevih igara/filmova sa mnoštvom jako dobrih šala koje su posledica tretiranja priče na moderniji način. Prvi nivo će igrača naučiti osnovnim potezima, predstaviti glavne likove i pokazati odličan dizajn nivoa, tajnih odaja, predmeta i samog načina igranja. Ukratko, ova igra je pravo očišćenje Diznija u najboljem izdanju. Dijalozi su od samog početka zaista izvanredni, sa glasovima poznatih filmskih zvezda i jako zabavnim stvarima koje govore, dok je muzička podloga izvanredna, čak i za slušanje nezavisno od igre. Komande su precizne, odlično reaguju, što je esencijalno za mnoštvo preciznih skokova, kakvih su nivoi puni. Takođe, sam dizajn nivoa je interesantan i zaista dobar, pa zadaci nikada ne postanu dosadni. Grafika je takođe odlično urađena - od velikih 3D nivoa do samih likova, koji ne samo da odlično izgledaju, već su i odlično animirani. Emperor je Diznijeva igra koja će ljubiteljima trodimenzionalnih platformi ostati u sećanju kao jako zabavno igračko iskustvo, slično Herculesu ili Tarzanu. Zato za odličnu igru i odlične ocene, kao i sve preporuke malim i velikim igračima. ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	5.0	5.0

98%

Petar Mišić

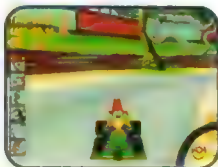


Pa ovo stvarno nije u redu! Svi su počeli da kopiraju jedni druge (mislim na proizvođače igara).

Ovo je još jedna u nizu trkačkih igara poput Crash Team Racing-a, Muppet Race Mania, Super Mario Kart-a sa N64. Ali, ovog puta ste u ulozi vrlo nestašnog (i sa zaraznim smehom) Pere Detlića i njegovih 5 kompanjona, plus 3 skrivena (što će reći 9 likova, kao što su Čili Vili, Voli tuljan, Buzz orao, itd.), vozeći specijalna vozila na veoma kreativnim stazama, poput Čilijevi vatra i led, Baju močvara ili na čuvenoj stazi u Indianapolisu (sve ukupno 18 staza). Gde god da se vozite, iskusićete jednu od najbržih i najludih trkačkih igara (to su rekli i za CTR).

Možete da birate 4 različita moda: Quest (gde je potrebno da budete među prva tri da prodete dalje), World Championship (ovde nije bitno koji ste po redu), Time Trial (jurite da odvezete krug sa što boljim vremenom) i Single Race, kao i Multiplayer Mod (do 4 igrača). U svim ovim modovima imate razna poboljšanja (stvarčice) koja usput pokupite da onemogućite protivnika (npr. eksera, pa gađate protivnika pticom!? itd.), ali isto tako vam se na putu nalazi plava lopta sa ZZZ slovima, koje definitivno treba da izbegnete jer vas usporava, što sigurno ne želite, dok vam spirala na putu znači ubrzanje.

Ako birate kola, možete da birate 6 opcija: NASCAR stil, Monster kamioni, Jalopy, Hovercraft, vozila za sve terene i Leteći tanjir, od kojih svaki naravno ima svoje prednosti i mane. Zato se opustite, spremite i ..3..2..1..START! ■



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	3.5

75%

BANJO-TOOIE™

Gradimir Joksimović



Kompanija Nintendo više godina suvereno drži primat u izradi platformskih igara, posebno onih sa izvođenjem u tri dimenzije. Banjo-Tooie, nastavak slavnog Banjo-Kazooiea, samo potvrđuje tu konstataciju. Kolosalna, prelepa, grandiozna, sve su to epiteti kojima se može opisati nova Rareova platforma. Banjo-Tooie je, jednostavno rečeno, čudo od igre. Nivoi su neverovatno prostrani, igrivost je besprekorno doterana, grafika je rajska, a zvuk kao da je sa druge planete (u pozitivnom smislu, naravno). Ova igra je novo poglavlje u istoriji platformskih igara, u to nema sumnje.

Dve godine je prošlo od kako je Banjo sabio vešticu Gruntildu pod kamen ispred njene jazbine. No, zlo ne spava. Gruntildine sestre, naizgled komične kreature, jedna izrazito krupna, druga pak previše mršava, skupile su snagu da zloću oslobode okova i ponovo unesu nemir, a nama naprave nov posao.

Igra počinje na mestu gde se završio prethodni nastavak i uglavnom ima ista pravila kao ranije. Razlika je u tome što će nam ovde nove svetove otvarati Master Jiggwiggy, ali tek kada sakupite dovoljno Jiggija i rešite zagonetku, koja će otvoriti prolaz u novi svet. Jiggiji, kao notesi u prethodnoj igri, najvažniji su dečaci koje ćete sakupljati, jer vam obezbeđuju napredak kroz nivoe i usvajanje novih pokreta. Postoji preko četrdeset pokreta koje ćete naučiti igrajući kao Banjo ili Kazooie. S obzirom da se većina pokreta izradi na sličan način, nećete imati problema da naučite komande.

Igra se sastoji iz osam tematski različitih svetova. Iako su potpuno različite, sve lokacije su međusobno povezane u skladnu celinu (na nekim nivoima moraćete da se vratite na već predene deonice). U svakom svetu postoji mogućnost da postanete neko drugi. Recimo, možete upravljači Mumbom, moćnim šamanom, čiju magiju koristite za prenošenje platformi iznad rečvare ili okretanja voza naglavačke. Drugi pomagač je Humba Wumba, čarobnica koja će vam promeniti izgled dok šetate. U zavisnosti od sveta u

kome se nalazite, možete postati tiranosaurus, kamena statua ili veš mašina! U novom obliku dobijate nove sposobnosti i pokrete, recimo kao veš mašina protivnike možete gađati vlažnim vešom (nadamo se, opranim). Podrazumeva se da su dijalozi komični, a o dizajnu likova da i ne govorimo.

Multiplayer režim podržava simultano igranje četiri igrača kroz četiri različite opcije, od kojih najviše pažnje zaslužuje FPS režim, u kome je izvođenje iznenađujuće glatko i brzo. Što se grafike tiče, Banjo-Tooie je jedna od najlepših igara za N64. Cena sočne grafike plaćena je niskim frame rate-om, tako da se veći deo igre odvija brzinom od petnaestak sličica u sekundi, s povremenim skokovima na vrednosti preko 30 fps. Upravo ti skokovi brzine čine glavnu neprijatnost tokom igranja i kvare utisak.

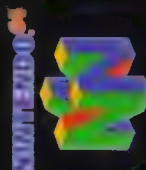
Međutim, sjajni svetlosni efekti i velika distanca iscrtavanja, nateraću vas da se češće vraćate igri samo da bi uživali u grafici (posebno je kvalitetno senčenje u realnom vremenu, funkcija s kojom i moćne PC konfiguracije obično imaju dosta problema). Muzika i zvučni efekti se perfektno uklapaju i znatno doprinose atmosferi.

Sve u svemu, Banjo-Tooie je igra u koju vredi uložiti vreme i novac, jer u mnogome proširuje koncept savremenih 3D platformskih igara, kakve srećemo od legendarnog Super Maria 64. Verujte na reč, jump & run platforme nikada nisu bile tako zabavne. ■



93%

Ime: Banjo & Tooie
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

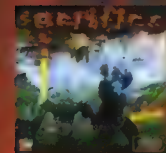
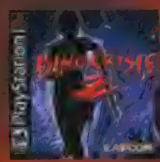


bonus

MASTER CD

k l u b

- Sony PlayStation - PC - AMIGA - MP3 -



OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

Katalog preuzmite na adresi: <http://mastercdklub.tripod.com>

ili <http://go.to/mastercdklub>

CD naslovi

Igre
Uslužni
Enciklopedije
Medicina
Mixevi
MP3 muzika

PlayStation

Dreamcast

Igre
Konzole
Memo karte
DualShock
N-Pal konvertori
I ostala oprema

ŠALJEMO POŠTOM

POSEBNE PONUDE:

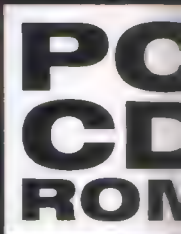
Program za pravljenje MP3 kompilacija
po izboru, i ostale pogodnosti
za CD klubove i igraonice.

KARAOKE - Velik izbor pesama
za kafiće i diskoteke. Tel. (023) 580-390

**Stevice Jovanovića 18
ZRENJANIN**

(023) 38-715

064 128 45 48



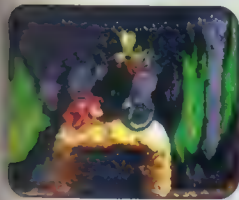
DONKEY KONG COUNTRY

Gradimir Joksimović



Najuspešnija platformska igra kompanije Nintendo, koja je svoj astro-nomski uspeh postigla na SNES konzolama, konačno je "sabijena" u Game Boy format. To je itekako dobra vest za sve ljubitelje platformskih igara, iako je prošlo čitavih šest godina od kako se pojavila originalna igra.

DKC je klasična horizontalno-skrolujuća 2D platforma, i tu nema nikakvih iznenađenja. Igrač kontroliše naizmenično Donkeya i Diddy, koji kroz veliki broj nivoa treba da nagaze, izgađaju ili izbegnu veliki broj dosadnih protivnika, od najsitnijih insekata do džinova veličine pola ekrana. Naravno, treba sakupljati i dodatke (posebno banane), koji donose bodove i nagradne živote. Kontrole su uglavnom dobro izvedene - osim u situacijama kada se od vas očekuje da precizno do-



skočite na neku platformu (samo...). Tada do izražaja dolazi nespretno izvedeno pozicioniranje lika i nepotrebno naglašena inercija zbog koje ćete često promašiti pravi momenat za skok (dok je na velikom ekranu inercija poželjan dodatak, ona na malom ekranu Game Boya donosi samo nevolje).

Dizajn nivoa je nešto iznad proseka za platformske igre na GBC, ali ispod Nintendovih klasi-ka, kao što je Mario Brothers. Monotoniju u igri razbijaju raznovrsni protivnici i predme-ti koje možete pomerati ili bacati na protivnike, kao i mogućnost jahanja životinja, lju-ljan-ja na lijanama i dr. Oni najuporniji moći će da otkriju na stotine skrivenih lokacija sa ba-nanama i sličnim dodacima. Rare je u GBC verziju igre ubacio i nekoliko novih nivoa, kao i par mini-igara koje ne produbljuju osnovni koncept i nisu naročito značajne.



DKC najveći deo svoje popularnosti na SNES konzolama duguje fantastičnoj grafi-ki i zvuku koje Game Boy jednostavno ne može da ponovi, pseudo-3D okruženje i dobar kolorit čine ovu igru jednom od naj-boljih platformi za džepne konzole uopšte.

Ime: Donkey Kong Country
Izdavač: Nintendo
Veličina: 16 megabita
Žanr: Platforma

GB Color

HARVEST MOON 2

Gradimir Joksimović

Simulacija farme na prvi pogled možda ne zvuči kao previše interesantna ideja za igru, ali kada takvu zamisao realizuje kompanija Natsume, to ne može biti promašaj i zavređuje punu pažnju.

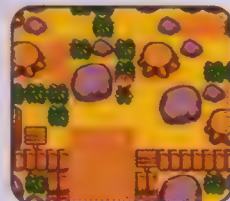
Ako ste igrali ili barem čuli za prvi deo igre Harvest Moon, verovatno ste se začudili kako jedan u osnovi tako jednostavan koncept može da se pretoči u tako skladno ukomponovanu igru (to posebno važi za GBC verziju). Još više ćete se čuditi kad vam kažemo da je Harvest Moon 2 jedna od najzabavnijih igara koje su se pojavile u poslednjih nekoliko meseci. To je jedna od onih igara uz koju se dočekuju prvi petlo-zi zbog koje se izmišljaju izgovori za odsustvovanje iz škole i propuštanju najbolji filmovi na televiziji. A sve zbog uzgajanja biljaka i domaćih životinja.

U većini upravljačkih simulacija, i ovde počinjete od nule, tj. od praznog zemljišta koje treba marljivo obrađivati i pretvoriti u plodno tle, na kome će uspešno poslovati velika farma. Rok za izgradnju profitabilnog ima-nja iznosi tri godine, nakon čega će opštinske vlasti iskoristiti zemljište za izgradnju zabavnog parka. Za razliku od prvog nastavka, igrač sada ima četiri predmeta, što će smanjiti potrebu za čestim vraćanjem u kuću. Drugo, kroz grad se krećete ulicama, a ne preko mape kao ranije, pa ćete usput sretati mnoštvo zanimljivih likova. Interakcija s likovima je posebno važna, jer od njih, u zamenu za od-ređene usluge možete dobiti razne potrepštine. Svoje životinje sada možete voditi i van farme, u divljinu.



Kontrolni interfejs se nije mnogo promenio, tj. ikonice su jasne i dobro raspoređene - je-dino je potrebno da se upoznate s karakteristikama svih biljaka i životinja koje ćete ga-jiti. U cilju povećanja profita možete da gajite krave i živinu, te da prodajete mleko i ja-ja. Nova životinja u igri je ovca, ali za izgradnju profitabilnog posla, s ob-radom vune morate najpre uložiti pozamašnu svotu novca (i torovi i životinje su neobjašnjivo skupi, a oni koji ne prave rime u opisu igara su neopisivo glupi).

Ako mislite da je posao farmera lak, probajte Har-vest Moon 2 i ubrzo ćete naučiti da cenite sve blagodeti, koje nam donosi urbana sredina. U su-protnom, lopatu u ruke, pa na posao.



Ime: Harvest Moon 2
Izdavač: Natsume
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Simulacija

GB Color



Uroš Tomić

MSR

METROPOLIS STREET RACER



Iako sam laik kada su pojedini žanrovi u pitanju, tokom vremena sam uz druge stekao naviku da igram pojedine vožnje. Mada nikada nisam bio preterano uspešan u njima, razvio sam talenat da koliko koliko verodostojno ocenim tu i tamo po koju.

Pa, stoga, ako vam kažem

da je ova igra odlična, ne preostaje vam ništa drugo nego da mi ili verujete na reč ili sami uzmete disk i uputite oštar protest uredništvu, ako procenite da sam omanuo.

Ali, samo (samo?) nekoliko trenutaka nakon što igru startujete, cenim da ćete biti veoma prijatno iznenađeni (a možda čak i totalno oduševljeni). Pored toga što ova igra sjajno izgleda, prepuna je staza i izazova koji će vas naterati da se igri vraćate iznova, sve dok možda ne budete uspeli da izotvarate te silne staze, automobile i sakupite određeni broj "kudos" poena. Pored toga, u igru su unete i neke inovacije koje se ne mogu videti u sličnim ostvarenjima, pa ako obratite pažnju, shvatićete da se sve vožnje odigravaju dinamično i u skladu sa konzolinom satnicom. Da vam malo pojasnim, programeri su ubacili princip vremenskih zona, tako da ako igru igrate u Srbiji u cik zore, u Londonu će biti slično vreme, u Americi kasno popodne, a u Japanu noć. Osim ovog poboljšanja, tu je i mogućnost menjanja muzike, pa čak i projektovanje sopstvenog diska za vožnju.

Kudos poeni se dobijaju ako ste bili uspešni u kombinovanju jake brzine, pravovremenog kočenja i ulaska u krivinu. Ako sve izvedete kako treba i pod pravim uglom "uletite" u krivinu, dobićete

određeni broj poena.

Na samom početku će vam samo par automobila stajati na raspolaganju, ali

kako vreme bude odmicalo videćete da će razni modeli ubrzo preplaviti prozor za odabir vozila, a vi nećete moći da se snadete i odlučite za pravu makinu.

Možda će i vama (kao i meni) slezina pucati od iritantnih komentara koji su karakteristični za sam početak staze, ali takve stvari su zaista sitnice u poređenju sa ludom vožnjom kroz ulice Tokija, San Franciska i Londona. Izuzev realnih ambijenata koji su zastupljeni u fenomenalnog izgleda tekstura i pozadina, ipak treba imati na umu da je igra izdavanja na 25 "poglavlja" sa desetak izazova, koji idu u rasponu od "završi-debilnostazu-za-debilni-vremenski-period" do "prozuji-pored-štanda-na-Zelenom-Vencu-i-otmi-dileru-devize-iz-ruku".

Grafika je oštra, brza i kvalitetna, sa velikim brojem detalja kao što je menjanje brzina, koje je animirano i usklađeno skoro savršeno (ako

vozite kabrio, možete da vidite kako vozač menja brzinu). Izuzimajući apsolutno demoralizujuć zvuk i boju glasa komentatora (ili Dj-a koji priča iz off-a, nisam baš 100% siguran), zvuk nije nimalo loš, a muziku ćete sami oceniti u odnosu na svoje kriterijume i muzičko opredeljenje. Atmosfera i igrivost su na najvišem nivou, mogu reći da smatram da nema čoveka koga ova igra neće makar na kratko zainteresovati, a da tek ne spominjem gomile zadovoljnih paranoika koji će moći da se vozikaju i stiskaju sirenu sve do rane zore (ili ponovnog aktiviranja strujnih restrikcija). Ja sam je igrao, mogu reći uživao, a vama isto savetujem. Uživajte!



Ine: Metropolis Street Racer
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Trke

Dreamcast



95%

Shenmue

Mihajlo Tešić



Kakva je vrsta igre Shenmue? S obzirom na najnovije sendove u časopisima koji opisuju video igre, a koji nas ne da svemu treba dati neku žanrovsku odrednicu, makar u pitanju bila i igra čija je kategorizacija skoro nemoguća (zbog takve mešavine žanrova), Shenmue bih mogao nazvati - pravom igrom. A žanr, pa, od svega po malo...

Ne znam da li da vas zamaram objašnjavanjem kvaliteta tehničkih aspekata ovog remek-dela, kao što su vrhunska grafika i animacija, muzika za koju tvorcima kažu da je od nje igra i nastala, atmosfera PRAVOG života, igrivost itd., sve su to kvalitete koje možete videti i sami. Znam da smo možda već dosadili dragim čitaocima sa pričama o tome, koliko je Dreamcast kvalitetan sistem za igranje, a bogami i činjenicom da retko koja igra za DC dobije ispod 90%, ipak ću reći da je sve u ovoj igri što spada u ocene - savršeno. I neću vam opisati na koji način. Morate to videti sami.

Tvorac igre Shenmue je Yu Suzuki, "sensei" među japanskim tvorcima video igara. Njemu su čast idu takvi legendarni naslovi, kao što su Virtua Fighter, Outrun i Space Harrier. Ovaj put je sensei rešio da nam pruži kompletno igračko iskustvo, odnosno igru koja će sadržati po nešto od skoro svih vrsta igara na računarima (i konzolama i automatima). Yu Suzuki svoju tvorčinu naziva F.R.E.E. (Full Reactive Eyes Entertainment), tj. "potpuno interaktivna zabava za oči", što je najbliže virtualnoj stvarnosti što je do sada stiglo!

Shenmue je zaista to! G. Suzuki je rešio da igračima omogući iskustvo igranja u svetu koji je poput stvarnog, a da to bude veoma zabavno i brzo. I uspeo je!

U Shenmue ste u ulozi mladog

Rya, umešnog u boričkim veštinama. Njemu ubijaju oca i naravno, vi morate naći ubice. E, da ovo ne bude tako jednostavno, pred vama se nalazi ceo grad, sa svim mogućim stvarima koje mogu da stanu na 3 CD-ROM-a. Tu su stanovnici s kojima možete pričati (da, sa svima), njihove

kuće, prodavnice i aparati u kojima možete kupovati potrepštine, saloni zabave, sve što čini jedan pravi grad! Grad

istražujete u mo-

du koji liči na Silent Hill ili Rezi (standardna 3D "istraživačina"). Standardna... šta je to pričam? Ovako detaljnu grafiku i ovakvu mogućnost interakcije sa okolinom (predmetima i ljudima), niste do sada videli. Verujte mi. I cilj vam je da nađete ubojice oca vam dragog...

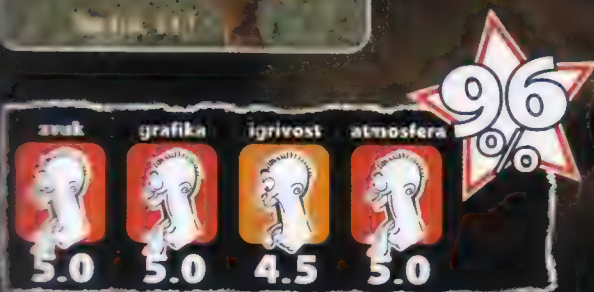
Dakle, Shenmue je avantura? Ne. Kada uradite neku stvar koja otkriva segment priče (a i u nekim drugim slučajevima), igra prelazi u Quick Timer Event mod, koji najviše liči na igre tipa Dragon's Lair. Što bi se reklo, morate da pritisnete dugmiće koje

vam igra predodči, pravim redosledom i u pravo vreme i onda će se na ekranu sve dogoditi kako treba.

Dakle, Shenmue

je akciona avantura? Ne. Jeste, morate otkriti ubice svoga oca. Zar mislite da vas niko ne sprečava u tome? A najlakši način da se rešite prepreka je taj da ih bijete dok se ne sklone. (Ipak je g. Suzuki pravio Virtua Fighter). Kada u igri naletite na nekog ko ima problem sa vama, možete mu pokazati čiji tata je držao dodo (vaš, naravno). U borbom modu, igracete pravu tuču, s potezima i zahvatima, blokovima i slično, baš kao Virtua Fighter! Naravno, zahvate i poteze učite kroz

igru, kao u FRP-u! Pored svega ovoga, postoje i razne druge mini-igre, tajne i još sto čuda koja Shenmue čine naslovom dostojnim, da se za njega odvoji ceo časopis, a ne samo jedna strana. Ali verujte mi, Shenmue je verovatno najbolja igra za Dreamcast do sada, potencijalno jedna od najboljih igara za konzole ikada, a sigurno da je jedna od najoriginalnijih igara uopšte. ■



1 igrač



4GD

Ime: Shenmue
Izdavač: Sega
Sistem: NTSC / Jap
Žanr: Avantura



bonus

53



Mihajlo Tešić

GUNDAM

RISE FROM THE ASHES

SIDE STORY 0079

1 igrač



Ime: Gundam Side Story 0079

Izdavač: Bandai

Sistem: PAL

Žanr: Akcija



Dreamcast

Okruženje igre Gundam je naš svet, ali kroz nekoliko desetina (stotina) godina. Osnovna fora na kojoj se zasniva univerzum Gundama su džinovski roboti (Mobile Suits), u kojima se vode ratovi budućnosti... Ne preterano originalno, ali serijal Gundam je jedan od popularnijih koji eksploatiše ovu već izdanu temu.

Gundam je izvorno crtani serijal, poput Robotecha, koji je već doživio mnogo obrada u drugim oblicima: stripovi, igračke... Ovaj pokušaj da se manga svet Gundama prenese na Dreamcast, veoma je zanimljiv i samo polovično uspešan.

Radnja igre (kao i likovi koje vodite) nemaju nikakve veze s radnjom Gundama crtača (otuda ono Side Story u naslovu). Ipak, kada je osnovna ideja serijala da možete ići u McDonalds u metalnoj grdosiji od 40 tona, naoružanoj poput omanjeg razarača, mislim da nema preterane dileme kakva će ovo vrsta igre biti.

Naravno, u pitanju je simulacija borbe robotima. Da, liči na Mechwarrior, ali Gundam to nikako nije. Gundam je prvenstveno akciona igra, bez nekih preteranih

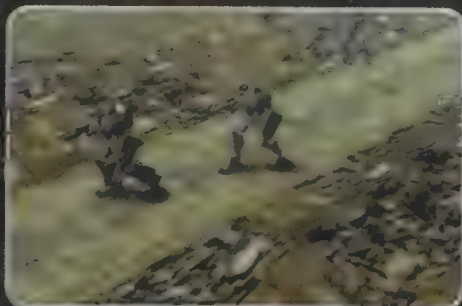
strateško-taktičkih momenata - samo pucaj i udni zna, kada da ne pucaš i ne udaniš.

Kroz igru ćete voditi grupicu od tri borca, koji sebe zovu White Ding i to kroz devet misija. DEVETI? Da dobro ste čuli, čak i najveći antitajenat za robotsko-lasersku borbu će Gundam završiti za par noći intenzivnog igranja. I zaista mislim, završiti! Nema tajni, ni dodatnih misija. Ničeg. Igra je jednostavno i proketo kratka.

Dužina igre na stranu, ljudi iz Bandai su se potrudili da rupe između misija lepo popune. Tu su lepe animacije s vrhunskim glasovima i dobrom muzikom.

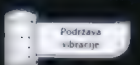
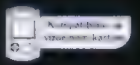
Pre svake misije vas čeka briefing u kome vam se obraćaju raznim animiranim likovima, kao i naoružavanje i odabir opreme i najzad - šorka!

U borbi nećete imati puno problema, jer komandi nema puno. Najveći problem za igrivost predstavlja činjenica da se krećete pomoću "krsta" na kontroleru, ali nišanite analognim džojstikom. Ne treba ni da vam pričam kakve to probleme u koordinaciji pravi. No, kada se malo naviknete, nije toliko strašno. Svojoj trojici ortaka možete izdavati jednostavne



1 igrač

Uroš Tomić



Ime: Maken X

Izdavač: Akas

Sistem: PAL

Žanr: RPG / Avantura



Dreamcast

Nakon što je naučno dokazano postojanje Psi-a, spiritualnog odraza pojedinačne duše, doktor Hiro Sagami je zadužen da stvori napredni oblik veštačke inteligencije, koji će pomoći u modernoj medicini. Taka, predmet koji nosi nezamislivu moć i nekoliko menata pre njegovog aktiviranja, baza biva napadnuta od strane veoma čudnog "negativca". Novonastali oblik inteligencije biva aktiviran, pretvara se u prelepi mač i počinje sebi da krci put kroz gomile neprijatelja. Mlada Kay, ćerka pomenutog doktora, uzima mač i kreće da osveti svog oca i svog mentora.

Stvarno ne znam zašto svi u poslednje vreme forsiraju ženske osobe u glavnim ulogama, ali ako ovako nastave, utužicu ih sve zbog seksističke diskriminacije i omalovažavanja muške uloge u modernom društvu. Nego da se vratim na igru i objasnim vam o čemu se tu radi. Nakon prvih segmenata igre, uvidete kako je zvučna podloga u samom startu pokazala. Debidus losa sin hronizacija. Pored toga što je ova igra po žanru mešavina akcije iz prvog lica i hack-and-slash

MAKEN X

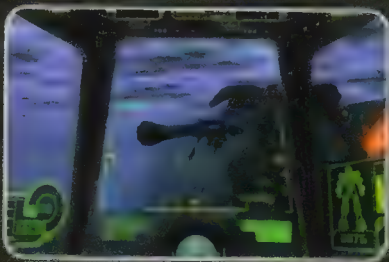
a, gomile mogućnosti negativara i suludih akcija, možda ćete čak i uspeti da završite igru, koja ima čak jednu moguću završetak.

Igra je podeljena u tri vrste odvojenih segmenata: dogadaj - nešto poput cut-scene animacija, koji vas upućuju u samu priču, zatim akcioni segmenti koji su ustvari nivoi po kojima morate da vrtite mačem i pobedite sve na pod i mapa sveta, gde naravno birate koju ćete lokaciju posetiti.

Posle je Maken sečivo koje može da ekstrahuje PSI iz ljudi, da ga menja i rekonstruiše i ući iz njega, moći ćete (kada dođe vreme) da kontrolisate pojedine likove i to po principu brainjack-ovanja. Naime, Maken može da preuzme ulogu pojedinog lika, ali samo ako Kay sakupi dovoljno PSI poena i dostigne određeni nivo. Brainjack-ova nije podrazumeva preuzimanje apsolutne kon-



komande (čuvaj me, napadni), ali umeju i da se zaglupe. Vaše kante mogu biti naoružane laserima, mitraljezima, raketama, bombama, mačevima, zavisi od modela (i od vas). Ipak, izbor naoružanja nije toliko bitan i svodi se na odabir onog koje je najubojitije i/ili koje vam najviše odgovara, pošto su neprijatelji jednako laki (ili teški) za ubiti, bez obzira na vaše naoružanje (dobro, znam da nije tako, ali tako se ponekad čini). No, sigurno je da odabir naoružanja nema veze sa uspešnim završetkom misije, koje su, osim što ih ima SA-



ično jednolične.

Iako je jako zabavan i grafički prilično lepo odrađen, Gundam je jednostavno prekratak i mestimično monoton. Poenta igre je akcija s robotima.

U ovom slučaju, toga ima, ali ponekad nije dovoljno igrivo. Na Dreamcastu smo (već) videli i mnogo bolje naslove.



Uz to, igra se može završiti na sedam različitih načina, a svaki igraču ostaje da se odluči u kom će pravcu kretati. Kako se igra bude razvijala, tako ćete upoznavati sve više i više likova, a što se više budete kretali po svetskoj mapi, to će priča dobijati na težini i kompleksnosti.

Pored svih pozitivnih osobina, morao bih vam skrenuti pažnju na još koju. Pored očajnog govora, tu je još i kretanje na koje ćete morati malo da se naviknete. Manevrisanje će vam biti po malo "tulavo", s vremena na vreme će izgledati kao da je lik kojega vodite popio veliku količinu ljute rakije ili da je blago henšepiran, pa ćete nekada biti veoma nesigurni u to da li ćete stići na pravu platformu.

Grafika je dobra, ali deluje već po malo "standardno", a svi mi želimo da igra deluje savršeno, pa je tu ocena već blago poljuhana. Zvuk je na momente užas, atmosfera je fenomenalna, a igrivost na zavidnom nivou i pored manjih smetnji pri kontro-

lisanju. Sve u svemu dobra igra, sa zanimljivim zapletima i originalnim scenarijom, pa ako imate novaca, ne možete ih žaliti, već ih pružite jedan primerek.



25 GODINA

ISKUSTVA



U SVETU

IGARA

NOVI SAD BULEVAR OSLOBODENJA 2 SVE NA JEDNOM MESTU ZA VAŠ Playstation

PREKO 1000 NASLOVA
NA VERBATIM DISKOVIMA
UGRADNJA ČIPA

OPREMA, SERVIS
POSEBNI USLOVI
ZA KLUBOVE

Sega©Dreamcast. INFORMIŠITE SE NA PRAVOM MESTU

IMAJTE PRVI U GRADU
NAJNOVIJE PC NASLOVE

021 44 37 88

063 541 541

KATALOG zek@eunet.yu





Mihailo Tešić

Unreal Tournament

041-20-20-20

glasajte za vašu omiljenu igru!!!

Unreal Tournament za PC je jedna od najboljih akcionih igara svih vremena. Na stranu fenomenalna grafika, kontrole i zvuk, ova igra prosto mami da otrčite do najbližeg klubića i provedete par desetina sati ubijajući znane i neznanke. No, izlazak ove već legendarne igre za PlayStation 2 veoma je bitan iz dva razloga. 1. Omogućava nam da "ispijamo" mogućnosti nove konzole i

to na mnogo nivoa: UT je igra za PC i iako je već po malo gazi vreme, na njoj odlično možemo uporediti performanse PC-a i PS2 dvojke i oceniti koliko su konverzije s jedne na drugu platformu moguće; zatim možemo videti koliko je PS2 dobar u igrama za više igrača i to u FPS žanru, koji je tradicionalno koska u grlu za konzole, a postao je najomi-

zolu može da bude popuno OK. Znam, PS2 se ne umrežava toliko lako, a nema ni skidanja dodatka, novih mapa i skinova sa Mreže... Ipak, UT na konzoli je mega zabavna igra i u varijanti za jednog igrača. Kao i na PC-u, imate gomilu mapa, koje možete igrati, kao i režime kao što su Deathmatch, CTF, Assault, Domination (sve reči mile & drage svakom poznavaoocu UT-a). Nove mape i skinovi vam se otvaraju kad završite sve mape za neki režim. Botovi su pametni (ili barem ništa gluplji nego na PC-u), tako da single igranje uopšte nije nezanimljivo.

UT je super i po tome što nudi sijaset mogućnosti za mrežno igranje, od standardnog split skrina (do 4 igrača), preko umreženih konzola, pa do (potencijalno) igranja na Mreži. I opcije za kontrolu su dobro odrađene i važe kako u režimu za jednog, tako i u režimu za više igrača. Ko ne može da se navikne na kontroler (a verujte mi, uopšte nije toliko nezgodno, samo je stvar navike... ali priznajem, nišanje preko analogne palice nikad neće biti lako; zato je u UT ubačeno i auto-nišanje, ali svi znamo kako se zovu oni koji to koriste), neka u USB priključak utakne tastaturu i miš i - 'ajmo!

Unreal Tournament za PS2 je za



ljeniji žanr za "društveno igranje"... 2. Pojavljivanjem UT-a za PS2, večiti rat između ljubitelja Quakea i Unreala je dobio novu dimenziju, s obzirom da se Quake III: Arena pojavio na konzoli, koja je (za sada) najveći konkurent PlayStationu 2 - a to je Dreamcast, o čemu ste mogli da čitate u prethodnom broju.

I, kakav je zaključak? Pa, opet ću reći - na stranu fenomenalna grafika, kontrole i zvuk, PS2 tu ispunjava očekivanja. Nije to toliko lepo, kao na novim zverima od PC konfiguracija, ali sve i dalje izgleda divno, iako se na većim objektima primećuje hronični nedostatak poligona u odnosu na PC verziju. Ipak, svetlosni efekti i teksture nam pokazuju ne toliko mogućnosti PS2, koliko njegove

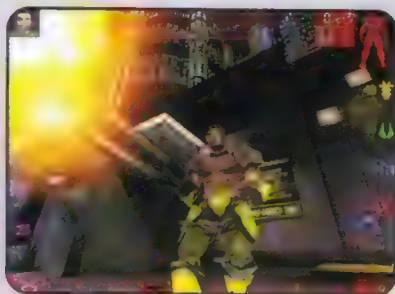
POTENCIJALE, koji će tek za koju godinu biti iskorišćeni do maksimuma.

Najbitnije što UT donosi je dokaz da, ako se potrudite, konverzija sa PC-a na kon-

divno čudo, pun pogodak. Zabavan i lep, pokazuje nam da možda

stvarno dolazi dan kada će postojati samo igre za konzole, a PC će služiti za neke druge stvari... ■

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.



Unreal Tournament
Izdavač: Infogrames
PAL
Pucačina iz lica

PS2
Sistem: PlayStation 2

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	86%
4.5	4.5	4.0	5.0	

Sky Odyssey

O sreće i zadovoljstva u mene čemernog, kada shvatih da ova igra nije ono što sam mislio. Ni malo razaranja, nedostatak topova i municije, vazdušnih bitaka od kojih srce i bojler pušta vodu, već samo misije na kojima imate neki zadatak ili prelećete iz tačke A u tačku B. Pitanje je da li to zadovoljava sve igracke kriterijume? Naravno da ih zadovoljava i to u potpunosti, jer je igra nadasve originalna i globalno gledano zanimljiva. Pored toga, strašno je zarazna, zbog čega je trenutno jedna od traženijih igara na PS2 sistemu.

A vi se sigurno pitate, ako već nema prangivanja i neprijatelja, čega onda ima? Nakon privikavanja na komande i princip igranja, dostupne su vam misije koje će vas staviti u ulogu "višenamernog pilota", čoveka koji će moći da se izbori sa svim nedoumicama i opasnostima koje mu prete. Doći ćete u situacije u kojima ćete biti primorani da se borite sa lošim vremenom, olujama i munjama, snežnim mećavama, izdisaćete dok budete pokušavali da sletite na proplanak, koji je manji od moje sobe, dok dim kulja iz uništenog motora.

Pored Adventure moda koji predstavlja ono najzanimljivije, tu su još i Target i Canvas mod, koji će maksimalno izoštriti vaše refleksije, naučiti vas da izvodite veliki broj trikova, koji će vam dobro doći u Adventure modu. Na njemu ćete izvođenjem raznih vazdušnih figura i trikova zaraditi dodatne poene, uporedo ispunjavajući misiju, kako bi poboljšali ocene na kraju misije.

Misije će vas totalno oduševiti obimom i količinom zadataka, da vas baciti na pod umornog i iscrpljenog, kao da ste se sami borili protiv uragana ili oluje praćene munjama, gromovima i završavajući zvučnim i vizuelnim efektima.

Kontrole će vam biti otežane u odnosu na vreme i uslove u kojima letite, tako da će vas vetar tumbati i okretati, sneg će se "vazati" za krila, a stjuardesa će uzimati petominutne pauze, kako bi vas spopadala po kokpitu!

Za vaše letacke potrebe, na raspolaganju vam stoji desetak mašina, koje će svojim karakteristikama olakšati neke misije, pa je pored fantastičnih letackih sposobnosti neophodno napraviti pravi izbor ništa od ispunjenja misije. Još možete i da podešavate pojedine delove kao što su krila i propeler, kako bi od sebe dali maksimum i olakšali sebi propast, pad sa neba u rebra, totalnu katastrofu i neuspeh na misiji.

Grafika je pristojno urađena, sa nekim negativnim aspektima, pažom FPS-a, teksturama koje tu i tamo intriraju, ali pošto se ni knjige ne sudi po koricama, nemojte biti prestrogi, već probajte igru i sami ocenite da li zadovoljava vaše igracke kriterijume. I pored ovoga, igru krasi dobar dizajn nivoa, sa imponantnim strukturama i gradevinama, a mogu vam obećati i najbolje efekte elementarnih nepogoda, do sada viđene na konzoli. Od-

Uroš Tomić



Igrača

1

System: 2 Kompatibilno

lična muzika i zvučni efekti prate radnju fabule, tako da će vam utisak sporog kretanja narušiti muzika, koja vas neprestano drži na ivici (čega, pitam se). Atmosfera je odlična. Igrivost fenomenalna zbog pomenutih mogućnosti, pa zbog toga nemojte čekati da vam neko preporuči ovu igru, već ga preduhitrite i preporučite je vi njemu. I Grunf je sam rekao "Tko leti-vrijedi, tko vrijedi-leti, tko ne vrijedi-ne leti".

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.



Sky Odyssey
Izdavač: Activision
Sistem: NTSC
Žanr: Simulacija

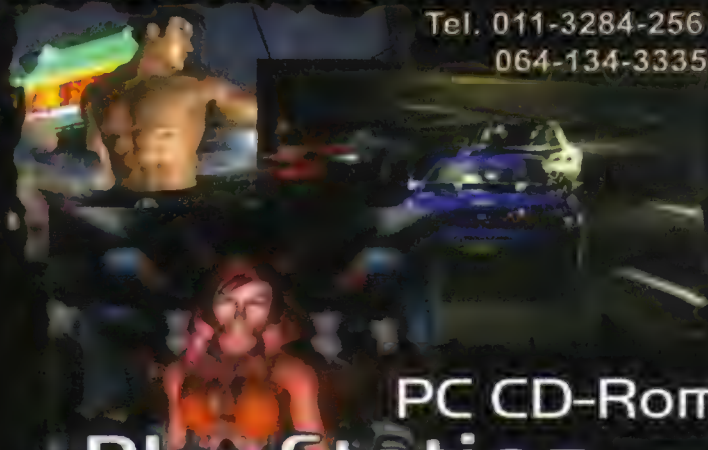
PlayStation 2

SHINE

Brankova 23, Beograd

Tel. 011-3284-256

064-134-3335



PC CD-Rom

PlayStation Dreamcast shop

- * konzole i dodatna oprema
- * veliki broj psx/ps2/dc/pc naslova
- * najnoviji hitovi dnevno
- * specijalni popusti

Sacrifice



PII 300, 64 MB RAM, 3D Kartica sa 8 MB
Optimalna konfiguracija:
PII 500, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB
Internet Lan

Minimalna konfiguracija:
Optimalna konfiguracija:
Multiplayer

Ime: Sacrifice
Izdavač: Shiny Entertainment
Sistem: Windows
Žanr: RGB

PC
CD-ROM

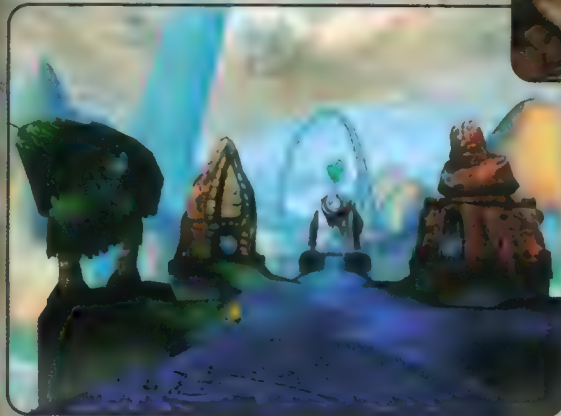
S vremena na vreme, kao po nekom pravilu, pojavi se igra koja svojim kvalitetom ne samo da donese osveženje, već nam potpuno promeni gledište prema određenom žanru. Zamislite sada žanrovski najraznovrsniju igru koju ste ikada videli, sa sjajno uklopljenim elementima i posve neobičnom atmosferom. Fantazija, akcija i strategija su u novoj igri Shiny Entertainmenta spojeni tako da grade čitav univerzum neverovatne dubine, u kome ćete provesti mnoge sate zabave.

Sacrifice nije ni malo lako opisati nekome ko ga nije video na monitoru. Približno bi se mogao označiti kao kombinacija strategijske igre u realnom vremenu (RTS), akcije i RPG-a. Pogled na zbivanja u igri je iz trećeg li- ca, što je neuobičajeno za ovakve igre. Kamera je postavljena iza glavnog junaka, može se okretati oko njegove glave i zumirati po želji.

Lik kojim upravljate je čarobnjak koji u jedno vreme igra ulogu proizvođača jedinica, sakupljača resursa i istraživačke jedinice (svi standardni RTS elementi spojeni su u jednom liku). Resursi su dvojaki i dolaze u formi duša (Souls) i mane (Mana). Broj duša je ograničen, pa se morate truditi da ih što više sakupite, i to pre nego što protivnik učini isto. Duše konvertujete svojim magijama i potom koristite za "kupovinu" različitih kreature, koje imaju određenu vrednost duše i mane, zavisno od snage i sposobnosti. Za izvođenje čarolija pak neophodna je mana, koju za vas sakupljaju strukture po

Creature Spells, vradžbine kojima upravljate živuljkama koje se pojavljuju u najrazličitijim, uglavnom grotesknim oblicima. Neke od tih karakondžulica ne samo da izgledaju kao greška prirode, nego i same mogu da izvode čarolije (kada ih "lepo zamolite", naravno). Kreature možete organizovati u veći broj formacija koje ćete morati da naučite (formacije se aktiviraju iz menija koji se otvara pritiskom na desno dugme miša).

Drugu grupu magija čine one koje imaju direktan uticaj na vas i okolinu, tj. napadačku ili isceliteljsku funkciju. Na višim nivoima ćete steći čarolije neverovatne snage, kojima ćete eliminisati po desetak protivnika u jednom dahu (zamislite samo kako izgleda podići zemlju i izazvati erupciju užarene lave). Pritom morate voditi računa da se i sami ne povredite. Neke od ovih magija



imenu Manalithi. Broj kreature ("jedinica") kojima upravljate u jedno vreme zavisiće od količine duša koje držite pod kontrolom. Da biste proširili svoju armiju, moraćete da obezbedite tzv. Sac doktore koji vraćaju duše u tela poginulih protivnika, koje potom žrtvujete svom altaru. Verovatno ste već zaključili da Sacrifice ni u kom slučaju nije obična RTS igra, niti da se igra na klasičan način. Zato preporučujemo da neko vreme provedete uz tutorijal i postepeno se priviknete na specifično izvođenje.

Magije su u ovom bizarnom svetu od vitalnog značaja. One su grupisane u tri kategorije. Najpre, tu su tzv.

su, u skladu s reputacijom koju Shiny uživa, toliko komične da će vas nasmejati do suza. Recimo, dobićete čini kojima ćete lansirati kravu nebu pod oblake (igrali ste Earthworm Jim?), da bi sirota životinja pri doskoku izazvala pravi šok-talas, kojim eliminišete protivnika. Treća grupa magija služi za izgradnju jedinica (Manalithi, teleporti, pomoćne kreature itd.).

Ako se pitate kako ste se uopšte našli u takvom svetu, uvodna priča pruža objašnjenje. Lutajući svemirom, čarobnjak se obreo u svetu sačinjenom od pet ostrva koja plutaju u moru Ništavila.

Svakim ostrvom vlada jedan

bog: Persephone je bogi-

nja života i pravde,

Chamel bog ubija-

nja, Jones vlada zem-

ljom, Stratos va-

zduhom, dok

Pyro slovi za

boga vatre i

uništenja. Vi

možete sklopiti

savez s bilo kojim

od njih, a za uzvrat ćete dobi



određene magije. Problem je u tome što bogovi ne veruju jedan drugom, jer će prema predskazanju propast sveta krenuti od jednog od njih. Na početku svakog nivoa moći ćete da birate čije ćete interese zastupati, a tim steknete poverenje boga boga ste izabrali, on će vam predložiti zadatak. Postoji po četiri misije za svakog boga, plus po jedan završni nivo. Tako, igru možete preći radeći samo za jednog boga ili bukvalno za svakog (zato i kada budete igrali iznova, uvek možete birati drugačiju putanju). Međutim, biće situacija kada će vam neki bog dati ultimatum. Recimo, kada igrate kao Persephonin avatar, Chamel će vam nabaciti "prijateljsko" upozorenje da će vam ukinuti pomoć, ako nastavite da radite za njegovu suparnicu.

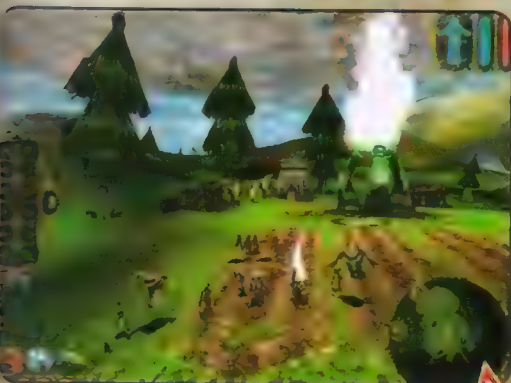


Na svakom nivou dobijaćete različite zadatke. Najčešće ćete morati da se borite protivničkim avатарom koga treba uništiti prinošenjem žrtve. Druge misije od vas traže da pronađete i uništite neke kreature ili građevine ili pak da se dokopate neke vitalne informacije. Režim za više igrača je zabavan i sastoji se iz nekoliko različitih elemenata (brzo ubijanje kreature i sakupljanje mana, uništenje avatara i drugo). Smeta jedino to što se mogu igrati samo četiri igrača.

Verovatno najveći kvalitet Sacrificea je božanstvena grafika. Svetovi kojim se krećete su fantastično teksturirani i prekriveni su glatkim kotrljajućim stenama, visokim planinama i prostranim dolinama, živopisnim selima, vetrenjačama i drugim objektima. Zahvaljujući naprednom engineu, kvalitet prikaza se u toku igre automatski prilagođava broju aktivnih objekata, čime je isključena svaka mogućnost pojave bilo kakvih usporenja i "seckanja" (jedino što ćete možda primetiti su modifikacije broja poligona, a i to je malo verovatno s obzirom na izrazitu brzinu izvođenja).

Detaljima je posevećena posebna pažnja, kako po pitanju pozadinskih elemenata, tako i u dizajnu likova. Animacije su duhovite i vrlo živahne, mada se ponekad čini da likovi klizaju po podlozi, umesto da hodaju. Magije su izvedene spektakularno: vatreni projektili koji paraju nebo, tornado što podiže u visine sve pred sobom itd. Muzika i zvučni efekti su takođe vrhunskog kvaliteta, posebno govorne sekvence (recimo, Tim Curry je pozajmio glas Stratosu).

Sacrifice, međutim, nije igra bez mana. Pridiku najviše zasluhuje strategijska komponenta. Svoje trupe nikada ne smete slati suviše daleko, jer će sigurno poginuti. S druge strane, ne možete ih voditi baš uvek sa sobom u svaku bitku. Ako ih ostavite da se brinu o sebi, shvatićete da je AI rutina u kategoriji između infantilne i imbecilne - neke jedinice (prevashodno trolovi) proganjaće protivnike bez milosti i redovno sleću u zamku, dok će druge stoički trpeti udarce, ne trudeći se previše da uzvrate. Dalje, pogled iz trećeg lica ne može se nazvati idelanom perspektivom za RTS igru, jer ne obezbeđuje potrebnu preglednost bojnog polja i fleksibilnost komandovanja. Izvođenje je u nekim momentima prebrzo, pa možete imati poteškoća da se organizujete tokom borbe. Često ćete morati da pauzirate akciju da biste raspodelili zaduženja, što kvari fluidnost radnje. Bilo kako bilo, Sacrifice spada u red igara koje treba uvrstiti u zbirku najuspešnijih multižanrovskih programa.



95%

Zahvaljujemo se CD klubu EXIT (Tel. 011/627-827) na dostupljenim diskovima.

mirni su poslušni



CD ROM Klub
EXTREME ΠΛΑΤΩ
Aptea Flm, 21 i 011 627,
Dela Flm, 222 R, 011 754 607



Galeb

HITMAN

Codename 47



Ni posle serije odlaganja i relativno agresivne reklamne kampanje, Eidos nije opravdao visok budžet koji je odvojio za izradu igre Hitman. Od potencijalno veoma dobre akcije, sa svežom idejom i spektakularnom grafikom, nastala je problematična, čak frustrirajuća i neoprostivo kratka saga o čelavom plaćeniku (koji, uzgred budi rečeno, nije ni izbliza toliko harizmatičan, koliko se to potenciralo u najavama).

Igru počinjete kroz neku vrstu trenažne misije kroz koju vas vodi anemični glas naratora. U njoj ćete naučiti osnove posla, tj. kako treba udaviti, ubosti ili upucati protivnika, kao i osnovne karakteristike po kojima ćete razlikovati dobre od loših momaka (ne možete puniti olovom baš svakog ko vam pretrči preko nišana). Korisne informacije u ovom tutorijalu naći će samo oni koji se nikada ranije

zadatke. Scenarij nije naročito inteligentno osmišljen, tj. predvidiv je i malo koji obrt vas može iznenaditi. Svoje prljave "poslice" obavljate na svim meridijanima: u Hong Kongu, Kolumbiji, Budimpešti, Rotterdamu... Zadaći su uvek kratki i jasni. Uvek nekoga treba o'laditi, pratiti neki cilj, pronaći predmet, deaktivirati bombe i šta sve ne.

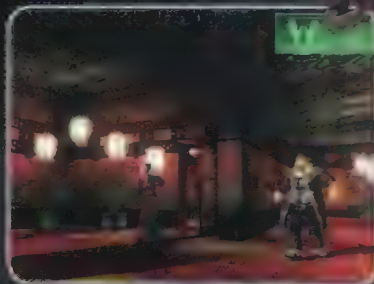
Okruženja su zaista predivna. Grafika je izuzetna i karakteriše se obiljem svetlih boja, prelepim teksturama i odlično animiranim likovima. Na žalost, da biste dobili prikaz u punom sjaju, trebate vam izuzetno jaka mašina (sve ispod PII400 računara sa TNT2 ili Voodoo 3 karticama doneće vam više problema nego užitivanja).

Kontrolni sistem je iznenađujuće loš. Pretres i razoružavanje leševa je prava avantura kada se na go-

mili nade više beživotnih tela. Tada jedino pomaže sistem menija koji sa pozivaju pritiskom na desno dugme miša, međutim kada se nalazite u žurbi, za takvu operaciju jednostavno nema dovoljno vremena. Kamera je blagi užas - nebrojeno puta ćete izgubiti glavu kada se kamera izgubi između zidova, a vi izgubite orijentaciju i "zaglavite" u pogrešnom položaju. Pogled iz trećeg lica ovde jednostavno ne funkcioniše kako bi trebalo, pa bi daleko bolje bilo da su se programeri držali klasične FPS perspektive (pogled "iz očiju" glavnog junaka).

Od novih ideja o kojima se pisalo u propagandnom materijalu treba istaći jedino mogućnost maskiranja, tj. preuzimanja odela sa smaknutih protivnika, što opet nije najsrećnije izvedeno (preobuke nisu ni malo uverljive, a dešavaće se da stražari dignu uzbunu čak i kada ne budete radili ništa sumnjivo). Druge bitan momenat je potreba za šunjanjem, jer na kraju krajeva, nalazite se u koži plaćenog ubice, kome su diskrekcija i oprez apsolutni imperativ. Ne bi bilo na odmet da postoji više situacija u kojima bi igrač imao prilike da demonstrira svoju kreativnost.

Zahvaljujemo se
CD klubu
Extreme Plato
(011/185 671)
na ustupljenim diskovima



nisu oprobali u nekoj 3D pucačini, dok će se ostali propisno dosađivati.

Odmah na početku, Hitman će vas pošteno iznervirati. Čim se budete našli u prvoj opasnijoj situaciji, posegnućete za opcijom za snimanje pozicije i - neprijatno se iznenaditi: igru ne možete snimiti sve dok ne završite misiju, tj. ako zeznete stvar na samom kraju zadatka, moraćete da ga odradite od početka. To posebno nervira kod misija koje morate odigrati po nekoliko puta da biste uopšte shvatili o čemu se radi (recimo, na kraju uvodne misije morate ubiti bolničara, što ćete shvatiti tek kada vas isti "šokira". Naime, nigde nije naznačeno da je cilj pobeći iz bolnice). Doduše, u nekim misijama pozicija se snima automatski (kao da imate

dva života, pa kada poginete, misiju nastavljate negde od sredine nivoa, s tim da tada svi protivnici znaju za vaše prisustvo i sve postaje mnogo teže).

Zadatke dobijate od Agencije, koja će vam spremi niz zanimljivih misija. Nagrada za uspešno obavljen posao je novac, kojim kasnije kupujete oružje za nove



PII 300, 64 MB RAM, 3D Kartica sa 12 MB

PII 700, 3D Kartica sa 32 MB

Internet, Lan

Minimalna konfiguracija:

Optimalna konfiguracija:

Multiplayer:

Ime:

Izdavač:

Sistem:

Žanr:

Hitman

Eidos

Windows

Akcija

PC
CD-ROM

Naručite kompjuter od Ded Mr

pakom
COMPUTERS

kompletna nagradna igra na www.pakom.co.yu



izvlačenje dobitnika kompjutera: 29.12.2000.

MECHWARRIOR 4

VENGEANCE

Gigantski roboti su u modi; uvek su bili i uvek će biti. Simulacije borbi čeličnih titana najbolje je oslikao Microsoft u svojim igrama iz serijala MechWarrior. Drugi i treći nastavak "navukli" su na hiljade igrača i pretvorili ih u armiju bespomoćnih zavisnika koji su u transu čekali dolazak četvrtog dela. I konačno su ga dočekali...

MechWarrior 4 je pravo ispunjenje sna, istinski napredna igra koja se zaista razlikuje od prethodnika. Pre svega, animacije su uverljivije, a grafika je kudikamo doteranija. Ubačen je i upečatljiv multiplayer element (podrška za simultano igranje do 32 igrača, što je svojevrstan rekord). S druge, negativne strane, okruženja nisu dovoljno uverljiva, a ni misije nisu naročito interesantne niti uzbudljive.

Grafička unapređenja zaslužuju da im se po-

va, na primer (viđaćete Mechove bez ruku i nogu ko-
bauljaju naokolo, ispaljujući nasumično ono što im je
ostalo od municije). Osećaj težine ovih grdosija, ako se
tako može reći, je izuzetan, pa ćete prosto osetiti ma-



sveti poseban deo u ovom prikazu. Priložene slike će vam pomoći da steknete kakvu-takvu predstavu o veličini i tehničkoj doteranosti novih Mechova - zahvaljujući izrazito detaljnoj izradi, prepoznavaćete ih lako i sa velikih udaljenosti (mada će vam kompjuter uvek ispisati koga ste uhvatili na nišanu). Animacije su još bolje: pokreti su dobro artikulirani, a sada postoji i mogućnost delimičnog oštećenja - otkidanja udova i gla-



su metalnog čudovišta od sedamdesetak tona (što je izuzetno važan element ukupnog utiska).

Borbene sekvence su grafički izuzetno predstavljene eksplozije su upečatljive, kao i svetlosni efekti koji prate ispaljivanje teškog naoružanja. Pozadine, tj. ambijent u kome se vode borbe su manje uverljive nego u trećem nastavku, pa nećete imati utisak da se borite u realnom okruženju. Ipak, raznovrsnost pejzaža je impresivna, tako da ćete se boriti u močvarama, na ulicama velegrada, brdima, u pustinji i tundri itd. Jedino nedostaju visinske platforme, na koje biste mogli da naskačete, što bi doprinelo boljem osećaju 3D prostora. Zvuk je takođe "mešano meso". Na pozitivnoj strani lestvice su fenomenalan topot koraka masivnih kanturina (nešto najupečatljivije što smo čuli za proteklih nekoliko godina) i efekti koji prate ispaljivanje oružja i direktno pogotke. Na minus delu skale su glasovi, čiji kvalitet ispod uvreženog standarda. Takođe je iritantno što važni podaci koje dobijate putem glasa, obično dolaze u toku žestoke borbe, kada ih ne možete čuti. Što se same igre tiče, MechWarrior 4 je daleko ispred svog prethodnika. Postoji mnoštvo novih Mechova, od 30-tonskih izviđača do stotonskih grdosija sa arsenalom kojim biste "ispeglati" velegrad za nekoliko sekundi. Međutim, oseća se nedostatak robota srednje veličine, koji bi bili idealni za ispunjenje početnih misija. Operacija za podešavanje ("kustomizaciju") robota je možda najbolji deo igre. Pored obilja opcija za doterivanje, ističe se izuzetno dobro organizovan interfejs. Naoružavanje Mechova je prava pesma - svaki robot ima fiksnu količinu oružja i dodataka koju može da ponese, a na igraču je da ta oružja što pametnije probere i balansira. Ograničenja se odnose na određenu kategoriju oružja (ne na čitav arsenal), što znači da neće biti moguće kombinovati bilo koja oružja na svakom

PII 400, 64 MB RAM, 3D kartica
PIII 700, 128 MB RAM

Minimalna konfiguracija:
Optimalna konfiguracija:



Ime: MechWarrior 4
Izdavač: Microsoft
System: Windows
Žanr: Pucavina

PC
CD-ROM

Mechu. Morate voditi računa ne samo o nosivosti, već o gabaritima robota.

Posle svake misije na raspolaganju ćete imati Mechove i oružja koja su ostala na bojnopolju. To vam nameće potrebu da u toku igre ne uništavate baš sve na šta nađete (da, bice teško odoleti, ali šta je - tu je). Drugim rečima, treba sačuvati što više vitalnih delova protivničkih Mec-

hova kako biste ih kasnije iskoristili za svoje potrebe (u tom smislu, pogotci u glavu su najbolje rešenje).

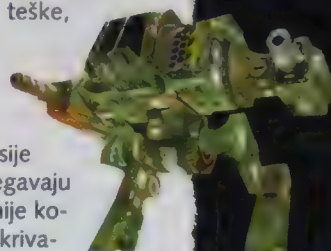
Upravljanje Mechovima je nešto jednostavnije nego ranije. Programeri su se odlučili za "arkadniji" pristup izradi, kako bi težište igre ostalo na taktičko-borbenoj komponenti. Za svaku pohvalu je i to što je upravljanje pomoću tastature i miša prijatno koliko i upravljanje džojstikom. Misije su prilično teške, naročito u

kasnijem

toku igre. Al rutina (model ponašanja protivnika) je toliko usavršena da ćete imati vrlo ozbiljne probleme da neke misije privedete kraju, jer protivnici vešto izbegavaju borbu kada su u kritičnom stanju, pametnije koriste skokove i pozadinske elemente za skrivanja.

Režim za više igrača je fantastičan. U deathmatch i kooperativnim varijantama moći ćete da se igrate sa još trideset igrača. MechWarrior 4 je igra koje se nećete lako odreći. Zato, ne časite časa i pridružite se ogromnoj porodici MechWarrior zaludenika. ■

Zahvaljujemo se CD klubu EXIT
(Tel. 011/627-827) na ustupljenim diskovima.





Galeb

No One Lives Forever

Kao u filmskoj industriji, i u kompjuterskim igrama špijuni imaju poseban tretman. Toliku popularnost tajnim agentima doneo je, pre svega, lik Jamesa Bonda. U novije vreme često se pominje i lik komičnog špijuna Austina Powersa, čiji su filmovi uneli osveženje u žanr, ne samo putem parodije, već i preko svežih ideja i ambijen-



ta šezdesetih u koje se profil špijuna nekako najbolje uklapa. Nešto slično se događa i u igrama o špijunima. Nakon vrlo dobrog uspeha Metal Gear Solida, prave "ozbiljne" špijunske simulacije (ako izuzmemo Thief I/II i Deus Ex, čija je tematika specifična), Monolith je izbacio igru čija se priča više poklapa s motivima iz Austina Powersa, ali ima i jedan zanimljiv obrt - glavni lik je žena.

Cate Archer, atraktivna brineta, najzgodniji je član agencije UNITY. U agenciju je primljena kao bivši lopov, nakon što je odlučila da krene putem dobra i suprotstavi se ludom naučniku čija je ambicija da postane svetski diktator. Međutim, seksistički stav nadređenih uticao je na to da Cate dobija samo lagane i nezanimljive zadatke. No, ubrzo će nesrećni splet okolnosti staviti Arche-

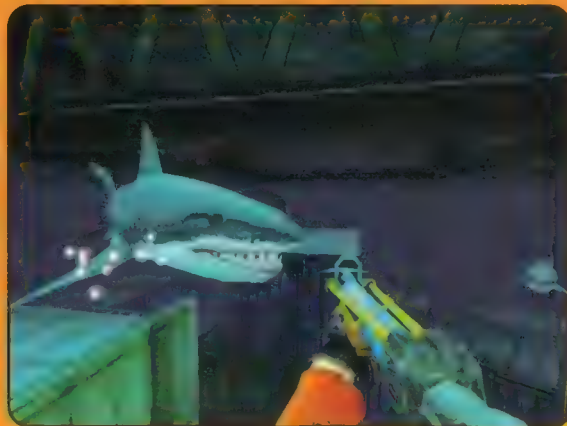
rovu u epicentar dešavanja. Naime, zloglasni Dmitri Volkov zbrisao je pola UNITY ekipe i napravio smrtonosan otrov kojim preti da izazove globalnu katastrofu. Teret spasavanja čovečanstva u potpunosti će spasti na leđa Archerove, koja konačno dobija priliku da dokaže svoje kvalitete.

No, One Lives Forever se sastoji iz 15 nivoa, sa po tri misije na svakom od njih, što je dovoljan garant da ćete imati pune ruke posla. U uvodnoj misiji obezbeđujete američkog ambasadora u Maroku, a na izgled jednostavan zadatak ubrzo će se pretvoriti u zahtevan poduhvat, za čije ispunjenje ćete morati da prikazete veliku umešnost i dovitljivost. Zadaci su raznovrsni: infiltracija u protivnički štab, prikupljanje poverljivih informacija, eliminacija važnih ličnosti, potraga i spasavanja itd. Kao nekadašnji lopov, a sada dobro utrenirani operativac Archerova ima široku mogućnost izbora načina na koji će rešavati svoje probleme. S jedne strane, ona može posegnuti za bogatim arsenalom ili se pak osloniti na svoje sposobnosti neopaženog prikradanja (to će pozdraviti ljubitelji igre Thief) i mnoge korisne alatke koje su dizajnirane u tajnim laboratorijama agencije UNITY. Za razliku od Thief II, u ovoj igri će samo poneka misija zahtevati od vas da se pritajite i nečujno obavite posao, dok ćete većim delom puta imati potpunu slobodu da raznesete koga god želite (tek da se pucamani ne žale).



Raznovrsnost oružja je za svaku pohvalu. Tu su neizbežna "tridesetosmica", poluautomatski pištolj, mašinka, ofanzivna puška, snajperska puška, bacač granata i samostrel. Osim klasične municije postoje dum-dum meci, kao i meci napunjeni cijanidom kojima ćete čašćavati žilavije protivnike. Da biste svoj posao obavljali što elegantnije, koristićete prigušivač.

Špijuna je teško zamisliti bez ultramodernih dodataka, minijaturnih alatki i maskiranog oružja. Tako i ovde, u skladu sa sveukupnim lucidnim humorom, možete nositi raznovrsne dodatke. Od tako reći standardne špijunske opreme imaćete "provaljivač" šifara i aparat za onesposobljavanje kamera, koji je posebno važan (ka-



Minimalna konfiguracija:
PII 300, 64 MB RAM, 3D kartica
Optimalna konfiguracija:
PIII 700, 128 MB RAM, 3D kartica sa 32 MB

Minimalna konfiguracija:
Optimalna konfiguracija:

2 DISKA

Ime: No one Lives Forever
Izdavač: Monolith
Sistem: Windows
Žanr: Špijunska Simulacija

PC
CD-ROM



mere su pri-
lično ne-
zgodne i za
tili čas mo-
gu da po-
dignu čita-
vu protiv-

važnosti i to obično na lokacijama koje vrve od bezbed-
nosnih kamera. Tu morate voditi računa o svakoj sitni-
ci, jer će kao u Thiefu i Deus Exu, čuvari reagovati na
različite stimulacije (na primer, ako ostavite tragove u
snegu, sva je prilika da će vas uporni tragači "nanjušiti"
pre nego što se ponadate). U ovoj igri su čak i psi pro-
tiv vas. Srećom, feromonima premazane robot-pudlice
skrenuće pažnju četvoronožnih krvolo-
ka taman toliko da se izvučete iz neo-
branog grožđa.

Nasuprot "šunjačkom" šmeku, No
One Lives Forever ima i obilje akcio-
nih sekvenci od kojih će vam zastati
dah. U skladu s tim su i egzotične lo-
kacije, poznate iz filmova o Jamesu
Bondu - noćni klubovi, bavarski kro-
vovi, prašnjave marokanske ulice,
francuski Alpi, Engleska. Posebno uz-
budljive su i sekvence u kojima vozite
motocikle i motorne sanke. Vrhunac
predstavlja uzbudljiv duel u vazduhu,



načku menažeriju na noge). Od
"otkačenih" dodataka treba iz-
dvojiti eksploziv u formi karmi-
na za usne, bočice s gasom za
aspavljivanje umesto parfema,
kuku za penjanje i dr. Većina
dodataka se može upotrebiti
na više načina, u zavisnosti od
situacije. Recimo, naočare za
noćni vid možete koristiti kao kameru s mogućnošću zumi-
iranja ili kao efikasno sredstvo za otkrivanje mina i skri-
vanih lasera. Slično tome, eksplozivni karmin se
može aktivirati odmah, nakon pet sekundi ili
kada se neko nađe u blizini.

Neopaženo kretanje je od krucijalne

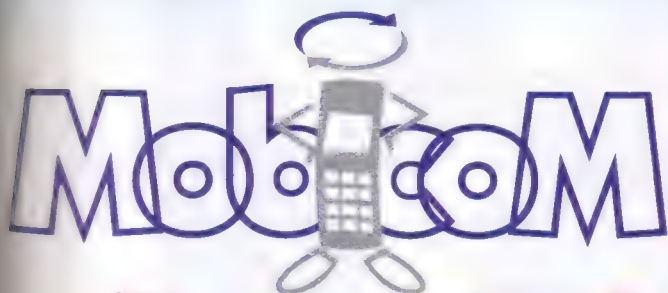
na desetak hiljada metara visine, u kome se trudite da
se domognete padobrana i bezbedno doskočite. Sve to
je začinjeno dozom sjajnog humora i komičnih dijaloga
koji će vas nasmejati (svaki lik u igri ima svoje lične pro-
bleme koje će podeliti s vama, ako ga priterate uža zid).
Grafika je maestralna, u šta ćete se uveriti samo ako po-
gledate igru. Interfejs, igrivost, zvuk, težina, režim za vi-
še igrača i svi drugi elementi igre su za čistu peticu. Za-
to je nemojte propustiti. ■



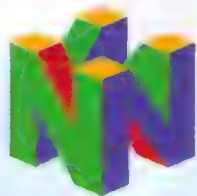
Zahvaljujemo se CD klubu Extreme Plato
(Tel. 011/185 671) na ustupljenim diskovima.



Prodavnica konzola dodatne opreme i igara



NINTENDO 64



021 442 170
Novi Sad, Bulevar Oslobođenja 36

EXSBS



➤ Prodaja i otkup novih i polovnih
PC konfiguracija i komponenti

➤ Internet provajding
YUBC uplatno mesto

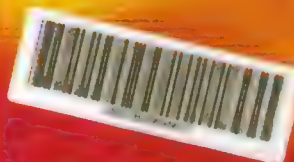
➤ Konzole

➤ Dodatna oprema:
obični i analogni (Dual Shock) džojstici,
memorijske kartice, RF modulatori,
N-PAL konvertori, pištolji, volani, kabeži...

➤ Prazni CD-i: Verbatim, Maxell, Philips...

➤ Veliki izbor fabrikovanih igara...

Na veće količine, posetite nas na...



Specijalna ponuda!

Microsoft Windows 95/98
Microsoft Office 95/98
Microsoft Access 95/98



PC



Cara Dušana 35, Zemun
011 / 613-865
exsbs@yubc.net
radno vreme: 10.30 h. - 20.30 h.

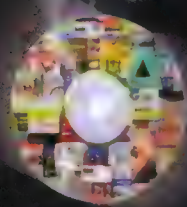


NAJVECI IZBOR
FILMOVA SA
PREVODOM

**Za rad na računaru
bez misterija!**

Beograd, centar grada
12.00 A.M.

Danas sam otkrio naizgled
običan CD-ROM klub, ali
sam ubrzo shvatio da je on
nesto više. Između nekoliko
hiljada CD rom naslova multi-
medijalnih enciklopedija, pro-
grama i igara, muzičkih MP3
zapisa i filmova, pronašao sam
čista diskova koji su mi privukli
pažnju. Najzanimljivije su mi
prekopirali, a za ostale diskove
će biti neophodno višemesečno
iznajmljivanje i detaljno istraži-
vanje. Siguran sam da ću pronaći
rešenje i da je istina već zapisana
na nekom od tih diskova.



EXIT

EXIT DVD&CD-ROM KLUB

Beograd Čika Ljubina 1 (4. sprat)

tel. 011/627 827 ; radno vreme 12-20h

www.exited.co.yu ; email: exited@eunet.yu



fear effect



Fear Effect je po anketi dobila najviše glasova, pa smo bacili u problem Simu & Paju da urade rešenje i spase vas muka (mnogi su nas zvali i tražili pomoć). Zahvaljujući njima, vas više neće boleti glava, a za sledeći put vam spremaju Dino Crisis I, koji je dobio samo par glasova manje od Fear Effect-a. Pišite i dalje, ova rubrika postoji samo radi vas, mi imamo Simu i Paju.

UVOD

Hong Kong, poznato mesto u nekom drugom vremenu. Sve je počelo kad je mlada devojkica Wee Ming pobegla od kuće, od svog oca koji je predsednik moćne organizacije. Pravi razlog njenog bekstva je taj, što se njen otac bavio prljavim poslovima. U međuvremenu, Wee Ming je pronašao bivši član te organizacije i sada od njenog oca traži otkup. Otac devojkice je ponudio veliku novčanu nagradu onome ko mu vrati ćerku živu i zdravu. Zato na scenu stupa naša junakinja sa dvojicom partnera. Hana, bivša prostitutka, sada plaćeni ubica, Glas, ubica bez premca i Deke koji uživa da ubija.

Igru započinješ u ulozi Hane, ali je zanimljivo to što se u igri više puta menjaju likovi, pa nastupaš kao Glas i Deke.

Fear Effect je veoma napeta igra, puna akcije, krvi i zagonetki. Kraj je malo dramatičan i tužan, ali ga ipak odigraj na oba načina.

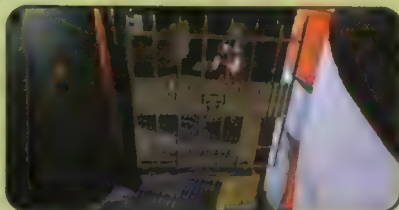
Igra počinje tako što Hana i Glas helikopterom sleću na krov Lam građevine, a zatim nastupaš ti u ulozi Hane, glavne junakinje. Potraži prekidač kojim se aktivira lift. Liftom stižeš na viši nivo i prvo ubi dva čuvara, posle čega treba da uzmeš njihovu municiju za pištolj. Produži napred, do metalne rešetke i sa druge strane videćeš još jednog čuvara kog ne možeš da ubiješ pištoljem. Vрати se do prozora i pogledaj unutra, a zatim ispali jedan metak. Kada se prozor razbije uđi unutra i iz ormara pokupi osigurač (fuse), a zatim povuci metalnu polugu. Izadi kroz prozor, popni se merdevinama na krov kućice i aktiviraj ventil.



Legenda kontrolera



Tada se vodena para oslobađa i kroz cevi izlazi pravo u lice stražaru, koga nisi mogao da ubiješ pištoljem. Sidi niz druge merdevine i dobićeš ključ (gate key), kojim se otvaraju rešetkasta vrata. Iza njih te očekuju još dva stražara, a kada ih ubiješ, od jednog uzimaš municiju, a od drugog crvenu karticu (red keycard). Nju koristiš da bi otvorio žuta vrata iza kojih te očekuje još jedan stražar. U sobi



evo rešenja!



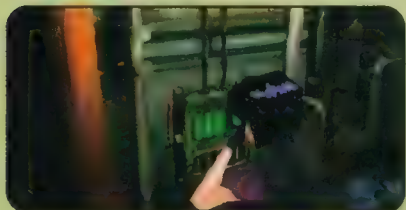
se nalazi ormar na kome piše broj 67, ali za koji još uvek nemaš odgovarajući ključ, pa zato dođi do monitora i



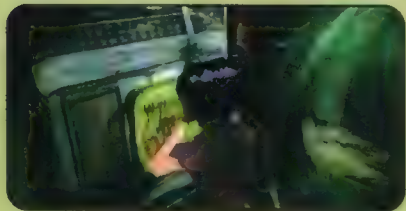
uključi ga. Pošto si video gde se ključ nalazi, prođi kroz druga vrata i naći ćeš se na drugoj platformi. Tu se nalazi i lift koji još uvek ne može da se pokrene. Ubi dva stražara i od jednog pokupi uzi. Produži do nove platforme sa osiguračima, eliminiši pet stražara i produži do magacina u kome ćeš naći ključ za ormar sa brojem 67. Vрати se do sobe sa monitorima u kojoj je ujedno i ormar, upotrebi ključ i naći



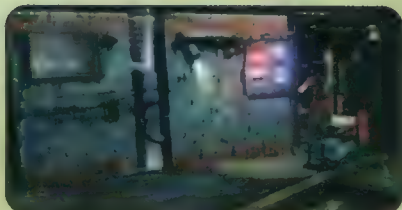
ćeš drugi pištolj i plavu karticu (blue key-card). Ponovo se vrati do magacina i ovog puta siđi stepenicama na niži nivo, ubi dva stražara i u kontrolnu tablu ubaci osigurač. Videćeš da je na platformi sa osigu-



račima od struje izbio strujni udar i pobio sve stražare. Prilikom povratka eliminiši protivnike i pažljivo pređi preko polja koja su elektrificirana, spusti se liftom i iz žutog ormarića pokupi klešta. Zatim kre-



ni desnim putem (na zidu su šematski prikazane žice za bombu, koja je povezana na Jin-a) i dođi do vrata koja otvaraš pomoću plave kartice. Pre ulaska u prosto-



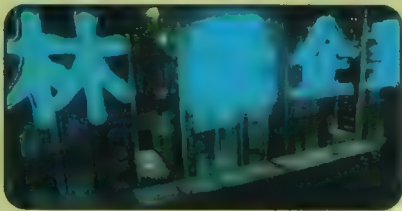
riju obavezno usnimi svoju poziciju (CELLULAR PHONE). U prostoriji se nalaze tri čuvara koja obavezno moraš da pobiješ i Jin. Za njega je prikazan eksploziv C-4, povezan sa tajmerom, pa zato moraš pravilnim redosledom da presečeš žice. Vрати se do šeme koja se nalazi na zidu i videćeš kako se to radi. Na slici je redosled sečenja i kada to pravilno uradiš,



oslobodićeš Jin-a i sa njega skinuti eksploziv. Vрати se do šeme na zidu, pored koje se nalaze jedna vrata. Upotrebi eksploziv da bi ih razvalio, prođi kroz magacin u kome te očekuje još jedan čuvar, pa produži skroz nazad do žutih vrata. Videćeš da je na podu sada podignut poklopac, tako da možeš da se spustiš merdevinama i ko-



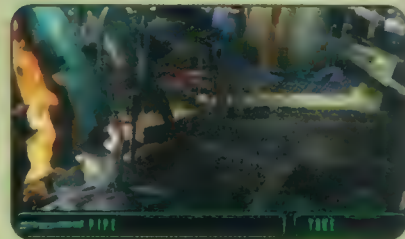
načno stigneš na novu lokaciju. Pobi nove čuvere i obrati pažnju na veliku svetleću reklamu pa produži kroz uzan prolaz. Ući



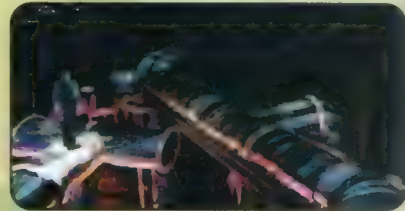
ćeš u novu prostoriju u kojoj te očekuje borba sa BOSS-om. Njega ćeš najlakše ubiti tako što moraš da sačekaš da on isprazni šaržer, pa kada počne da puni oružje iskoristi priliku i onda pucaj u njega. Zatim pokupi uzi i sigurnosni ključ za kontrolnu tablu sa kineskim znacima.



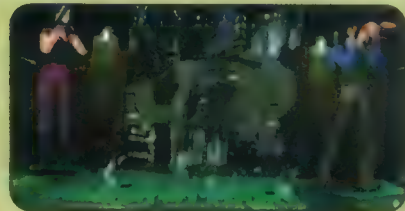
Kada ih pravilno ukucaš, uslediće animacija u kojoj Hana uzima disk, a igru nastavljaš u ulozi Glasa. Kada helikopter uništi platformu otrči do merdevina i brzo se popni na krov kućice (koju će takođe da uništi helikopter) i siđi sa drugim merdevinama. Pronađi metalnu šipku i njome



udari u rezervoar, a potom ispali jedan metak u njega. Kada eksplodira pogledaj na dole. Glasov pad će da privuče stražarevu pažnju, pa će Hana da ga udari. Ponovo nastupaš kao Hana i odmah pronadji stražarev nož, kojim ćeš i da ga ubiješ. Uzmi mitraljez i njime pobi preostale stražare. Kada počneš da se penješ stepenicama ponovo te zarobljavaju i nastavljaš kao Glas. Put te vodi preko cevi za grejanje koje se na trenutak žare. Kre-



ni preko levih, da bi okrenuo ventil, a zatim preko desnih, a kada dođeš do platforme moraćeš da uništiš helikopter. Pucaj u zastavu koja je okačena o žicu, jer će tada da je usisa motor helikoptera. Ponovi to još jednom i uništio si ga. Sada se nalaziš u sobi u kojoj je bio zarobljen Jin i nastavi do mesta gde je Hana eksplozivom razvalila vrata. Kada ubiješ još dva stražara naći ćeš mitraljez. Prođi kroz magacin, usput eliminiši sve čuvere, i produži do žutih vrata, pa se spusti merdevinama kroz otvor na podu. Oslobađaš Hanu i igraš kao ona. Treba da ubiješ mitraljesca u helikopteru i da uskočiš unutra.



Posle toga si u ulozi Glasa i moraš što pre da otrčiš do kraja terase i pronadeš određeno mesto sa koga možeš da uskočiš u helikopter.

Uslediće intro u kojem se pojavljuje i treći partner, Deke. Svo troje se voze autom i pregledaju disk iz koga će saznati sve o Trijadama. U toku razgovora pojaviće se drugi automobil koji će sa puta da ih izguza u reku. To je ujedno i kraj prvog diska.

DISC 2

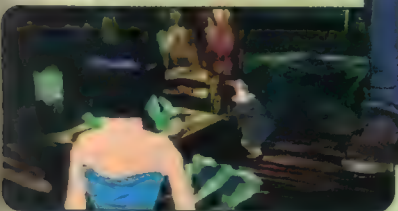
Svo troje stižu brodićem do sela u udaljenom delu Kine, kojim je gospodarila vojska, a sada demoni. Glas i Deke će videti čudna dešavanja napolju i pozvati Hanu da i ona to vidi. Kada ona izađe napašće je domoroci kojima vladaju sile mraka. Poš-



to ih pobiješ idi do burića i uzmi pištolj. Nastavi dalje i odgledaj demo u kome Glas i Deke jure za kidnapovanim devojkom Wee Ming. Po prvi put igru nastavljaš sa Dekeom. Kreni stazom sve do raskrsnice, zatim desno sve do kućice u kojoj te napada vudu domorodac. Kada ga ubiješ napadaju te još tri demona, a zatim odgledaj demo i nastavljaš igru kao Glas. Produži tokom i pažljivo je pretrči, pošto je ona u plamenu, a posle animacije



nastavi da igraš kao Hana. Ubi demone, nastavi tokom do raskrsnice i idi putem kojim je otišao Deke. Kod prve kolibe pobi demone, kao i kod druge, kod koje ćeš posle borbe naći ključ. Vрати se do raskrsnice i nastavi levim putem sve do kolibe. Koristi ključ da bi ušao u nju. Višećeš leševe i staricu koja će ti ob-



jasniti kako je prokletstvo palo na selo i reći da se u selu još uvek nalazi voz, koji čuva vojska. Izadi na zadnja vrata kolibe i pobi vojnike, kreni desno i usput pobi još tri vojnika, a zatim prodi kroz pregrađeni dio, posle čega te jedan vojnik zarobljava. Stari peškir sa sebe da bi skrenuo vojniko-



vu pažnju. Pojaviće se Deke i ubiće vojnika, a sa njim nastavljaš igru dalje. Obidi celu prostoriju i eliminiši sve vojnike i udi u otvoreni vagon, gde te očekuje borba sa novim BOSS-om. Kada ga ubiješ pokupi pušku i izadi iz vagona. Ubi tri vojnika i od jednog ćeš dobiti pristupnu kartu za merdevine. Dođi do kontrolne table u kojoj

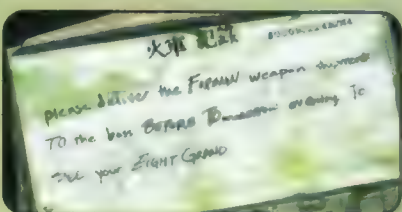


se nalaze tri sistema za napajanje i dva osigurača.

Prvo isključi napon na sva tri prekidača. Zatim oba osigurača prebaci u srednji sistem, prvi osigurač ispod oznake **POWER**, a drugi ispod oznake **LOCK 3**. Aktiviraj prekidač za napajanje ispod srednjeg sistema. Sada su merdevine samo otključane. (Videćeš animaciju na trenutak).

Isključi srednji sistem, i oba osigurača prebaci u prvi sistem ispod oznaka **LADDER** i **POWER**. Tek sada se spuštaju merdevine, tako da možeš da se popneš na čeličnu konstrukciju. Moraš da hodaš veoma pažljivo da ne bi pao sa nje. Obidi konstrukciju i uništi sve protivnike i tada odgledaj demo u kome Glas razgovara sa Wee Ming, a ona zatim beži. Pobi sve demone, a zatim igru nastavi kao Hana koja se nalazi pored voza. Vрати se nazad do pristaništa i obidi

sve kolibe. Usput pobi sve protivnike i uzmi ključ, pa se vrati do voza i produži do novih koliba. Ključem otvori i levu i desnu kolibu, pobi protivnike i uzmi nov ključ od voza. Njime ćeš da otvoriš mašinsko postrojenje, a pored njega se nalazi kontrolna tabla u koju moraš da ukucaš



lozinku da bi pokrenuo voz. Lozinka je ispisana na pismu pored table. Na pismu se nalazi serijski broj u gornjem desnom uglu i ukucava se u nazad. Ka-

4	N	2	B
4	2	2	C
8	0	0	0

da se voz pokrene igru nastavljaš kao Deke i moraš da ubiješ vojnike. Zatim se pojavljuje Glas i kaže ti da je most srušen. Počni da trčiš u suprotnom smeru od smera kretanja voza. Odgledaj demo i igru nastavi kao Glas. Predi preko vagona



do drugog dela pruge i dođi do proplanaka gde te očekuju vojnici. Kada ih pobiješ pokupi municiju i ključ od kamiona. Ključem ćeš pokrenuti kamion i pojavice se Wee Ming i zatraži da je odveze kod Madame Chen. Tu je i kraj ovog diska.

DISC 3

Sada si zarobljen u ostavi i moraš da pronađeš ulje i vaz. Prvo polomi vaz da bi privukao stražarevu pažnju, zatim prospi ulje na kockastu rešetku i navuci stražara da pređe preko nje. On će da se oklizne, a ti uzmi pištolj i izadi napolje, pa ubi još jednog stražara i odgledaj demo. Igru nastavi kao Deke i naći ćeš se na krovu zgrade. Treba da pređeš preko stakla koja su napukla. Budi oprezan, jer možeš da



propadneš kroz njih. Kada pređeš preko i stigneš na drugu stranu udi kroz prozor i igru nastavi sa Glasom. Šunaj se kroz kuhinju, da te ne bi primetili kuvari sve



dok ne stigneš do crvenog prekidača, aktiviraj ga i uključiće se protivpožarni sistem. Pobi čuvere i pokupi pumparicu, a zatim obidi restoran i eliminiši ostale čuvere. Izadi iz restorana i pozovi Hanu

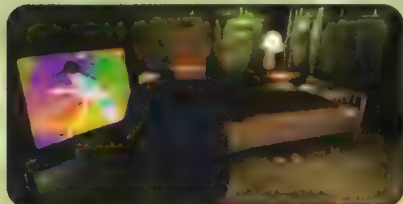




da uđe unutra, pa nastavi igru sa njom. Uđi u sobu za presvlačenje i presvuci se pored paravana. Od ovog trenutka čuvari više ne obraćaju pažnju na tebe



pa zato možeš slobodno da se krećeš. Dođi do metalnih vrata sa uskim prozorčecom. Kada se popneš stepenicama čuvar će da ti naredi da se vratiš na posao. Obiđi sve prostorije i u sobi u kojoj se nalazi televizor srećeš se sa Deke-om.



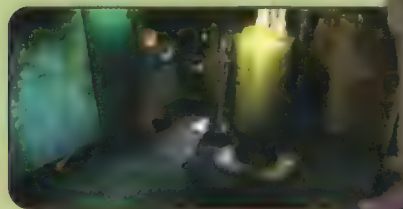
Pobi sve čuvere, obiđi sve prostorije i u sobi u kojoj se nalazi zeleni krevet pokupi novčić. Pronađi i sobu u kojoj se nalazi



ormarić (muzička kutija) i u njega ubaci novčić, pojavice se lutka koju moraš da isprogramiraš pravilnim pokretima. Vрати se do sobe u kojoj se nalazi televizor. Na njemu se nalaze pravilni pokreti devojke koja pleše. Upamti ih i vrati se do muzičke kutije. Ukucaj ih sledećim redosledom, a posle toga će da se otvore tajna



vrata. Eliminiši sve protivnike, obiđi sve prostorije i u jednoj od njih naći ćeš ključ od lifta. Iskoristi ga i sidi liftom do radionice u kojoj ćeš naći viljuškasti ključ. Sidi stepenicama do kotlarnice i viljuškastim ključem zauzavi vodenu paru. U istoj prostoriji



naći ćeš ključ od sobe Madame Chen. Vрати se do njene sobe, pobi čuvere i odgledaj demo posle kojeg nastavljaš u ulozi Glasa. Pobi čuvere i idi do metalnih vrata sa malim prozorčecom. Kada se popneš pobi stražare i pokupi Lounge Key. Njime otvori plava vrata i uđi na prva vrata sa leve strane. Sledi borba sa novim BOSS-om, koji se krije ispod kreveta. Kada ga ubiješ vidi demo u kojem Glasu od-



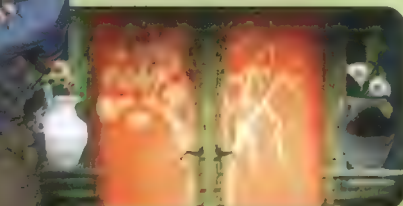
secaju ruku, a potom nastavi kao Hana. Uđi u sobu sa garderobom (u sobi se nalazi ventilator) i pronadji belu vazuu. Idi u



sobu u kojoj se nalazi zeleni krevet, ubi stražara, pokupi ključ od plavih vrata i prođi kroz njih. Odgledaj demo i idi do fontane da bi uzeo buket cveća. U po-



ratku pobi stražare i pokupi ključ od kancelarije, pa uđi u nju. Dođi do lifta i idi njime na viši nivo. Iz sobe koja se nalazi preko puta Madame Chenine, uzmi crnu vazuu, pa se vrati ispred njene. Videćeš dva stuba. Na levom postavi belu vazuu, a na desnom crnu vazuu. Potvrdi pritiskom na taster (X). U belu vazuu postavi cvet **Sunflower** i po-



tvrdi pritiskom na taster (X). U crnu vazuu postavi cvet **Calla Lily** i potvrdi pritiskom na taster (X). Moraš obavezno da radiš na ovaj način, u protivnom nećeš moći da otvoriš vrata. Sledi animacija u kojoj Deke gine. Kreni do sobe za presvlačenje, pobi protivnike i dobićeš ključ od hladnjače. Presvuci se i uđi u hlad-



njaču. Vidi animaciju i kreni u borbu protiv Madame Chen. Ona se ubija na sledeći način. Kada ubiješ demona dobiješ vuđu lutku od papira. Uz pomoć lutke neutralizuješ zaštitno polje oko Madame Chen i tako dobijaš na vremenu, da bi pucao u nju. Ponovi tri puta i odgledaj demo.



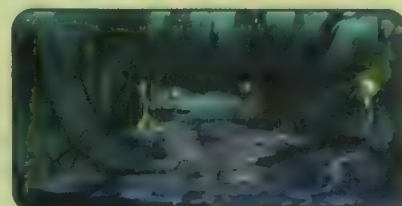
DISC 4

Sledi animacija u kojoj Wee Ming nestaje u vodi, a ti se nalaziš na kamenoj ploči koja je okružena vodom. Obavezno usnimi svoju poziciju. Na čvrsto tlo se prelazi preko kamenih ploča, koje se povremeno pojavljuju i nestaju. Zapamti redosled i pređi preko njih. Doći ćeš do mesta gde se nalaze tri kućice. Obiđi kućice, pobi duhove od kojih ćeš da dobiješ papirnu municiju, papirno oružje...



Sve što budeš dobio, od papira je. Materijalizovaćeš tako što ćeš spaljivati u vatri oko koje se nalazi zelenkasti dim (lomače i baklje).

Kreni desnim putem do raskrsnice (videćeš dve upaljene i jednu neupaljenu ba-

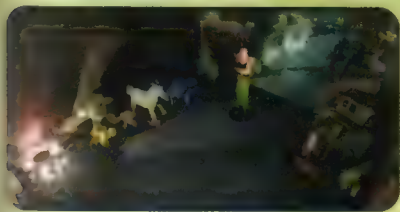


klju), nastavi levo, pobi duhove i od jednog ćeš dobiti papirnu kapiju (paper gate). Vрати se do kućica, prođi pored njih i nastavi do gomile granja u koju će da uda-

ri munja i upali je. U vatru ubaci papirnu kapiju i odgledaj demo u kome ćeš videti crvena vrata koja su se upalila. Pri povratku pobi sve duhove, idi do raskrsnice i skreni levo da bi ušao kroz vrata koja su gorela. U prostoriji se nalazi Madam Chen koja je vezana lancima i posle raz-



govora ti daje lutku. Sada se vrati do raskrsnice i skreni desnim putem sve do prostorije koja se nalazi u steni. U sobi se nalazi veliki broj lutki i devojčica kojoj



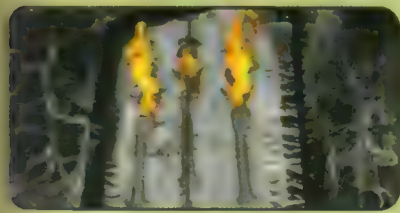
moraš da daš lutku dobijenu od Madam Chen. Posle toga dođi do stočića i aktiviraj mehanizam sa pticama. Njega ćeš rešiti na sledeći način:



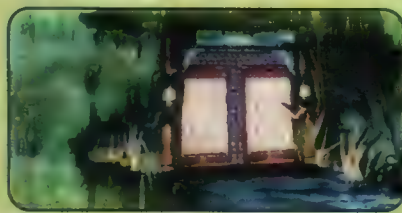
1) jednom desno (X), jednom levo (X), videćeš da je devojčica izrasla u devojku.
2) pet puta desno (X), dva desno (X), pet puta desno (X), sada je devojka izrasla u ženu!

3) dva puta desno (X), jednom desno (X), žena je izrasla u staricu!

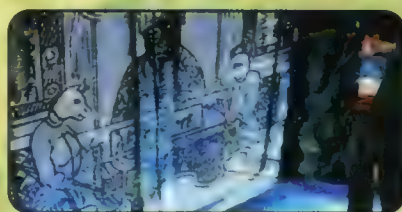
4) Pet puta desno (X), pet puta desno (X), jednom desno (X), jednom desno (X), starica se pretvorila u leš koji padne iz njegove glave ispada kameni svitak (stone scroll). Uzmi ga i vrati se ponovo do Madam Chen, a kada još daš, za uzvrat dobijaš granu (tree branch). Ona se oslobađa u obliku tri duha koje treba da ubiješ. Vrati se do vatre i u njoj zapali granu. Zapaljenom granom popali sve tri baklje koje do sada nisu gorele. Jedna se nalazi u blizini vatre, druga kod tri kućice, a treća je kod raskrsnice. Tada će da se otvore stara vrata na kojima su nacrtane tri ba-



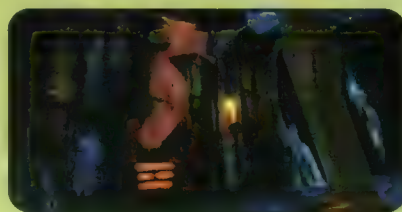
klje. Ulaskom u prostoriju srećeš se sa Tronom - gospodarom pakla. Posle animacije, od jednog sluga dobićeš polovinu okamenjenog drveta (stone tree half). Po završetku demoa uništi duhove i pokupi ključ od papira (paper gate key), koji treba da ubaciš u vatru. Posle toga on se materijalizovao i nalazi se u prvoj kućici. Sada kreni pored kućice u steni, dođi do crvenih vrata i iskoristi ključ. Igru nastavljaš



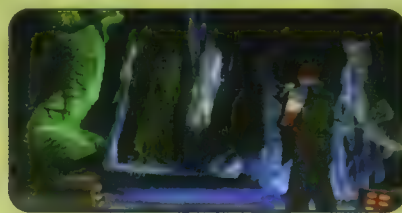
kao Glas na novoj lokaciji. Dođi do raskrsnice i idi do vrata sa natpisom, prođi



kroz njih, pobi duhove i prođi kroz sledeća vrata. Tu će da te napadne novi protivnik, nalik psu. Ubi ga, prođi kroz sledeća vrata iza kojih ćeš naći mesečev ključ (moon key) i papirnu pušku. Vrati se do raskrsnice, produži do drugih vrata i upotrebi mesečev ključ. Stigao si do nove raskrsnice, kreni levo, pobi duhove i dođi do Zmaja Vatre. Dođi do rupe i spusti se

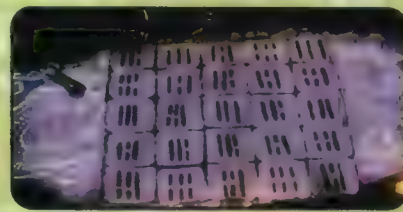


dole i ubi dva psa. Videćeš Zmajeve Neba i Zemlje, a između njih ćeš naći sunčev ključ (sun key). Vrati se do raskrsnice, upotrebi ključ i uđi unutra. Ubi dva duha i videćeš Zmaja planine i papirnu pušku. Dođi do mesta gde si našao sunčev ključ i popni se puzavicom na viši nivo. Dođi do



mesta gde su polomljene ploče na podu, pobi duhove i videćeš i Zmaja Vode. Sidi u novu rupu uz pomoć puza i videćeš ogledalo.

U ogledalu ćeš videti redosled simbola Zmajeva, koji ćeš da iskoristiš da bi prešao preko kamenih ploča koje propadaju.



Redosled je sledeći: Planina, Nebo, Voda, Voda, Zemlja, Voda, Vatra, Nebo, Zemlja.

Ispod svakog od navedenih pet Zmajeva nalaze se simboli.

Kada pređeš na drugu stranu, naći ćeš kameni mač, a onda se vrati do prve raskrsnice (kod zmaja kod koga do sada nisi mogao ništa da uradiš). Na njemu upotrebi mač, a onda će da se pojavi tajni prolaz. Nastavi tunelom do podzemnog jezera, gde te čeka borba sa bivšim partnerom Deke-om, koji je sada u službi Gospodara pakla. Obrati pažnju na redosled kocki koje Deke potapa. U momentu kada on izroni iz vode pucaj u njega. Kada ga ubiješ dobićeš kameno oko, vidi demo i igru nastavi kao Hana.

Kreni putem do drugog Trona, pobi monstrume i uzmi drugu polovinu okamenjenog drveta i ručicu (krank). Vrati se do bunara i ručicom izvuci kofu u kojoj se



nalazi kameno oko. Uslediće animacija u kojoj Glasa ponovo zarobljavaju, a Wee





Ming odvode horde zla. Dođi do table sa slikama. Rešićeš je tako što ćeš na mapi da spojiš simbole sa mestima na kojim si ih našao.



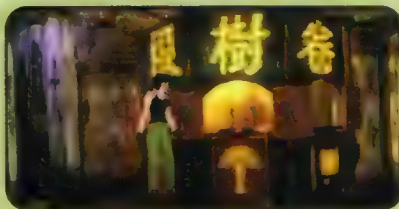
DISC 2

Odmah usnimi poziciju da bi igru završio i sa Hanom i sa Glasom!!! Hana će se naći u sobi sa kineskim simbolima. U uglu prostorije videćeš nešto na-

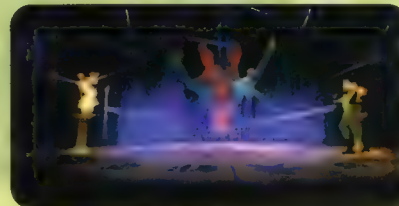


lik roštilju na kome su ispisani simboli oka, drveta i svitka. Unutra ubaci papirnu lutku, upaliće se va-

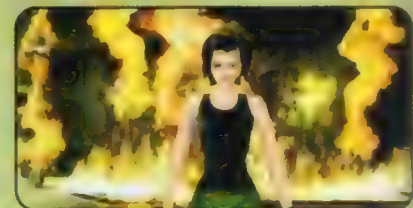
tra i aktiviraće tri prekidača. Na zidu pronađi prekidač u koji ćeš da ubaciš oko. Na podu se nalaze tri prekidača od kojih se koriste dva. U njih ubaci kameni svitak i drvo. Odgledaj demo posle koga dobijaš šansu da igru završiš kao Hana ili kao Glas. Ako igraš kao Glas moraš da ubiješ Hanu kao i Wee Ming. Kao Glas boriš se protiv Wee Ming. Ubiješ je tako što stojiš na-



spram nje i pucaš u nju. Ako igraš kao Hana, BOSS-a ćeš ubiti tako što ćeš spaljiva-



ti papirni novac četiri puta. Novac dobijaš od duhova koji štite BOSS-a.■



CAKE I TRIKOVI

Ako ti igra predstavlja veliki problem, evo nekoliko trikova da bi je lakše završio:

uđi u opcije i izaberi Credits, a zatim pritisni:

[L], **[Δ]**, gore, dole, **[O]**, **[O]**, **[Δ]**, **[□]**, desno, **[□]**. - NEOGRANIČENA ENERGIJA.

[L], **[Δ]**, gore, dole, **[O]**, **[O]**, **[Δ]**, **[□]**, dole, **[R]**. - UBISTVO JEDNIM METKOM BILO KOJIM ORUŽJEM.

[L], **[Δ]**, gore, dole, **[O]**, **[O]**, **[Δ]**, **[□]**, levo, **[Δ]**. - BESKONAČNO MUNICIJE.

[L], **[Δ]**, gore, dole, **[O]**, **[O]**, dole, dole, dole, gore. - REŠENJE PUZLI

Kako da nabavite neki od starih brojeva?

boNUS-a

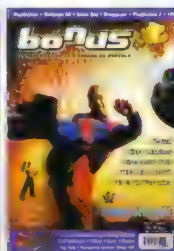
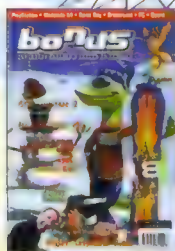
LAKO

I dalje važi specijalan popust za komplet od 6 brojeva. Po ceni od samo možete da nabavite brojeve od 1-6.



POŽURITE

Iskoristite možda poslednju šansu za da nabavite neki od propuštenih brojeva. Starih brojeva je sve manje i uskoro više nećete moći da naručite brojeve 1,2 i 3!



Ako želite da naručite neki od starih brojeva pojedinačno, javite nam se!

Telefon redakcije: **011/340 77 12, 340 77 36**

PSX na PC

Majstor Raša

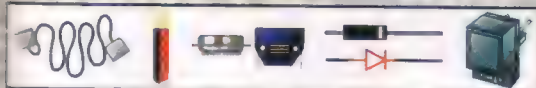


Na samom početku upozorenje:

Ako ne posedujete univerzalni instrument i ne znate sa koje strane se drži lemilica, ovaj članak sigurno nije za vas slobodno ga preskočite.

Ako posedujete PC računar, a baš vam SonyPlaystation-ov JoyPad lepo leži u rukama, evo "tvdo-mekog" rešenja, to jest programsko-elektronskog rešenja. Potrebno je da sa Internet adrese <http://www.ziplabel.com/dpadpro> "skinete" fajl sa oznakom dpadpro50.zip, raspakujete ga u neki direktorijum i po uputstvima instalirate drajver za "tvrđi" deo ovog rešenja, čiji opis za izradu sledi.

Materijal neophodan za izradu ovog adaptera:

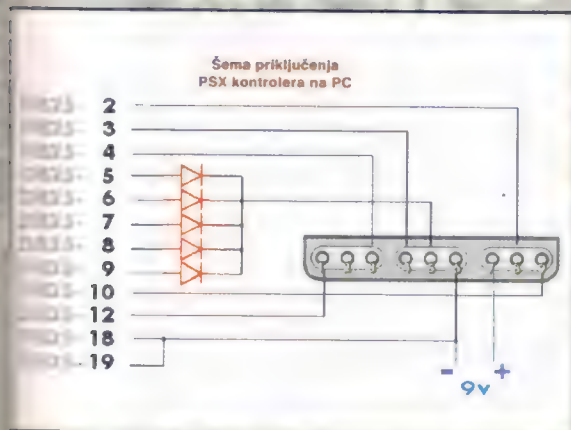


- 1 komad produžni kabl za SonyPlaystation JoyPad
- 5 komada dioda sa oznakom 1N4148 ili slična
- 1 komad "muški" utikač 25SUB-D sa kućištem za ugradnju na kabl
- 1 komad univerzalni ispravljač (9Volti-500mA -minimum)
- 1 komad dvožilni dvobojni kabl 2x0,5mm2
- 1 komad olovka
- 1 komad makaze
- 1 komad klešta
- 1 komad papira
- 1 komad olovka
- 1 komad PSX kontrolera

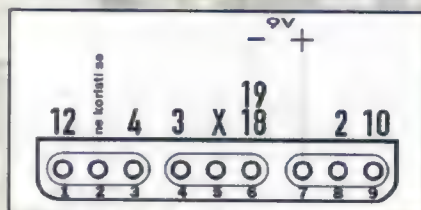
Potreban alat: lemilica, kalaj za lemljenje, univerzalni instrument, AVO metar, makaze ili klešta za sečenje žice, papir i olovka, igla želja da se upustiš u ovu avanturu!

Na produžnom kابلu za SonyPlaystation JoyPad, odseći "muški" utikač. Pažnja!!! Dobro proveriti da li odsecaš "muški" utikač ili žensku utičnicu!!! Ogoliti sve žice na oko 5 mm od kraja. Trebalo bi da ih je 8 (ne računajući ogoljenu "masu"), ali ako ih je samo 7 i to je sasvim u redu, ali nećete moći da imate vibraciju na DualShock JoyPad-u. Uzeti papir i olovku i univerzalnim instrumentom ustanoviti koja rupica je povezana sa kojom žicom. Žice su različite boje, pa to zabeležiti na papiru. Igla će pomoći prilikom ovog merenja, tako što se gurne u rupicu na utičnici. Nemojte se zbuniti što ima 9 rupica, a samo 7 ili 8 žica.

Dobro pogledajte sledeću šemu:



Brzi prikaz u potpunosti iste šeme:



A sad lemilica! Dok se ona zagreva, dobro proučiti koja je koja žica na 25SUB-D utikaču.

Dve slike mogu dosta da pomognu u eventualnoj nedoumici.



Nožice crvene boje su za prvi, a plave su za (eventualno) drugi JoyPad.

Ako je lemilica ugrejana zalemiti svih 5 dioda kao na sledećoj slici. Diodama su prethodno skraćene žice na oko 5-7mm. Vrlo je važno da crtice na diodama budu orijentisane kao na slici - od utikača, na nožicama 5, 6, 7, 8 i 9.



Nom od odsečenih žica sve preostale krajeve kratko spojiti. Ako ste dobro proučili šemu videli ste da je 6. rupica povezana sa nožicama 18 i 19 na 25SUB-D utikaču. Odgovarajuću žicu zalemiti na bilo koju od ove dve nožice, a zatim ih sa malo više kalaja kratko spojiti.

Može, ali i ne mora - to jest samo ako želite DualShock vibraciju. Jedan kraj crvene žice, dvobojnog dvožilnog kabla (onih oko pola metra), zalemiti na žicu koja odgovara rupici 7 na utičnici za JoyPad i izolovati izolir trakom, a crnu na nožice 18 i 19 25SUB-D utikača, gde je već zalemljena žica koja odgovara rupici broj 6 na utičnici za JoyPad. Preostala dva kraja treba da su priključeni na univerzalni ispravljač.

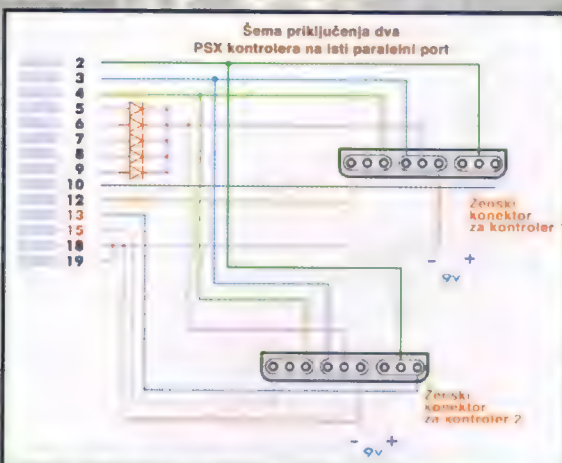
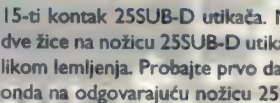
Crvena žica priključena na pozitivni, a crna na negativni kontakt ispravljača. Ispravljač treba da je u stanju da daje struju od minimalno 500 mili ampera i da je podešen na maksimalno 9 volti. Ovo ustanoviti univerzalnim instrumentom.

Preostaje da sve još jednom lepo proverite i upakujete 25SUB-D utikač u odgovarajuću plastično kućište ...

I ovako bi trebalo da izgleda č(u)edo tehnike koje smo napravili:

Za one zagrižene koji žele da priključe i drugi JoyPad na svoj per-

sonalni računar potrebno je da nabave još jedan produžni kabl. Prema sledećoj šemi ga spojite na isti 25SUB-D utikač. U principu je sve identično kao i za prvi JoyPad. Razlika je u tome što žica koja na prvom JoyPad-u ide na nožicu 10 sada treba da se zalemi na 13-ti, a žica koja ide na 12-ti treba da se zalemi na 15-ti kontakt 25SUB-D utikača. Malo je osetljivo da se zaleme po dve žice na nožicu 25SUB-D utikača, pa budite pažljivi i strpljivi prilikom lemljenja. Probajte prvo da zalemite dve žice zajedno, pa tek onda na odgovarajuću nožicu 25SUB-D utikača.



I na kraju opet upozorenje:

Za bilo kakva oštećenja, koja eventualno nastanu korišćenjem ovog adaptera, redakcija časopisa ne snosi nikakvu odgovornost. Zato budite vrlo obazrivi ili izradu ovog adaptera prepustite nekom stručnom licu.

drži vodu...



STROGO POV.



Rayman 2: The Great Escape



Klasična Rayman mini-igra

Sakupi preko 90% Lums-ova u igri, zatim završi igru i dobićeš kredite da završiš mini-igru zasnovanu na originalnom Rayman-u.

Mortal Kombat 4



Extra krediti

Na ekranu za izbor nivoa težine pritisnite Gore da bi dobili do pet kredita.

Kombat šifre

unesite jednu od sledeći šifri pre nego što meč počne:

Lik	Broj	Lik	Broj
Dragon	0	MK Logo	1
Ying-Yang	2	Four	3
Question Mark	4	Lightning Bolt	5
Goro	6	Raiden	7
Skull	9	Shao Kahn	8

Rezultati

Igrajte kao Reptile
 Borite se protiv Reptile-a
 Isključite bacanje
 Swicharoo
 Borba u mraku
 Borba u tišini
 Randper borba
 Psycho borba
 Explosive borba
 Bez bloka
 Poruka programera 1
 Poruka programera 2
 Player 1 25% energija
 Player 1 50% energija
 CPU 25% energija
 CPU 50% energija
 Smrt iz jednog udarca
 Noob Saibot mod
 Oružja ne ispadaju
 Isključite max. štetu
 Nema bacanja, isključena max šteta
 Nasumična pojava oružja
 Dosta oružja
 Počinjete sa nasumičnim oružjem
 Počinjete sa izvučenim oružjima
 Velike glave

Kombat šifre

192-234
 205-205
 100-100
 460-460
 688-422
 666-666
 333-333
 985-125
 050-050
 020-020
 987-666
 123-926
 707-000
 033-000
 000-707
 000-033
 123-123
 012-012
 002-002
 010-010
 110-110
 111-111
 555-555
 222-222
 444-444
 321-321

ALIEN

Alien Resurrection



Pomozite Ripley sa sredi rugobe

Mod za varanje

U glavnom meniju pritisni O, Levo, Desno, O, Gore, R2. "Cheat" selekcija će se pojaviti u opcijama na ekranu, dozvoljavajući God mod, sva oružja, neograničenu municiju, beskonačan kiseonik, bez eksplozivnih sanduka i izbor nivoa.

Mod za pretragu

U glavnom meniju pritisni □, Gore, Dole, O, Levo, R1. "Research Mode" pojaviće se u opcijama na ekranu.

Dynamite Cop



Još opasniji pandur

Napomena: Ova igra je naslovljena i kao Dynamite Deku 2.

Bonus misije

Uspešno završite misiju 1, 2 i 3 da bi otključali misije 4, 5 i 6. Misija 4 je bazirana na misiji 1 sa jednim životom, dvostruko štetnim oružjem i bez nastavljanja. Misija 5 je bazirana na misiji 5 sa vremenskim ograničenjem u svakoj odaji i bez nastavljanja. Misija 6 je bazirana na misiji 3, sa vrlo malo energije, nekoliko povećanja energije, bez dodatnih mogućnosti za povećanje energije i bez nastavljanja.

Igraj kao Monkey

Uspešno završi misiju 4, 5 i 6 da otključaš Monkey-a. Monkey se bori isto kao Bruno.

Igraj kao originalni Bruno

Sakupi sve sličice iz igre da otključaš originalnog Bruna iz Die Hard Arcade.

Igraj kao Cindy

U izboru likova, posveti Ivy, zatim drži Start da otključaš Cindy iz Die Hard Arcade.

Utišana Gun mini-game

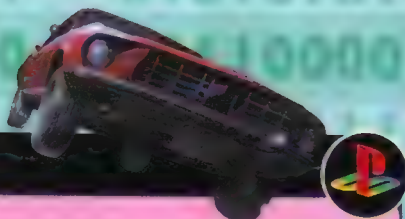
Uspešno završite igru jednom.

Beskonačno kredita (Utišana Gun mini-game)

Uspešno završite misije 1, 2 i 3 bez korišćenja ponavljanja, da bi dobili beskonačno kredita za Utišanu Gun mini-igru.

trikovi

Driver 2



Drpите auto, izbegните potere ...

Mod za varanje

Uspešno završi igru da otključaš sva varanja i dve nove staze.

Immunity cheat u Riu

Napravi U-zaokret i idi drugim putem. Skreni u treću ulicu desno, koja će te odvesti do velikog jezera. Odmah nakon jezera je presek puta. Tu skreni levo i nađi zgradu sa garažnim i regularnim vratima. Ova zgrada ima bodljikavu žicu na vrhu ograde. Da bi otvorio vrata moraš otići do velike zgrade koja je sa desne strane, i crne je boje sa belim prozorima. Tu su vrata, odmah sa leve strane ove zgrade, koja je ispred zgrade u koju pokušavaš da uđeš. Pritisni Δ na vratima, da otključaš immunity cheat koji te oslobađa prisustva policije. Da pristupiš ovom cheat-u izaberi "Gameplay", zatim "Secrets" na izbornom ekranu.

Skriveni auto u Čikagu

Idi na sever u predeo Wrigleyville i nađi Wrigley Field. Idi na severozapadni kraj parkinga. Parkiraj kola i izadi iz njih. Otiđi do mesta gde piše "Tickets" i pritisni Δ . Skrivena zona smeštena u jugoistočnom delu parkinga biće otvorena. Vрати se u kola, provozaj se do jugoistočnog dela i vozi kroz novootvorenu kapiju na parkingu. Dođi do rampe, skreni desno i prati putokaz do skrivenog automobila.

Ukradi policijski auto u Čikagu

Idi u Grant Park i obidi celu lokaciju. Videćeš policijski auto sa strane parka. Izadi iz svog vozila i ukradi policijski auto kao što bi ukrao bilo koje drugo vozilo.

Izbegni policijske potere

Vozi kao da voziš neki od gradskih automobila i policija te neće pratiti sve dok ne udariš neki drugi auto ili u neku zgradu.

Resetuj merač prekršaja

Kada te stigne policijska potera, izadi iz kola i uđi u drugi auto. Merač prekršaja će se vratiti na nulu.

Brže zaustavljanje

Pritisni Δ + \bigcirc .

Uzmi predah

Kad si blizu stolice, pritisni Δ . Kad tvoj lik sedne, pritisni analognu palicu da promeniš ugao kamere.

Izadi iz automobila u letu

U toku vožnje i u vazduhu, pritisni Δ + Gore. Tvoj lik će izaći iz kola, a njegov auto će otići punom brzinom dalje. Pažnja: Ovo ne može da se izvede dok ga policija juri.

Exo The Dolphin

Pun pause ekran

Paузiraj igru i pritisni X + Y.

Spider-Man



Šifre za čoveka-pauka

Rezultat

Venom pobeđen
Venom i Čovek gušter pobeđeni
Laboratorija

Šifra

GVCBF
QVCLF
G-FGN

Air Force Delta

Bonus avioni, specijalne opcije ...

Specijalne opcije

Uspešno završite svih dvadeset misija u normal modu da otključate "Special" selekciju u meniju opcija. Nove opcije dozvoljavaju beskonačno mnogo raketa i pomeranje HUD displeja.

Bonus avioni

Uspešno završite svih dvadeset misija da pristupite sledećim avionima: Sea Harrier, AV-8B Harrier II, F/A-18C Hornet, F-15E Strike Eagle, Su-27B Flanker, Su-34 Platypus, S-37 Berkut, MiG-1.44 MFI.

Ekstra novac

Koristite puške umesto raketa da oborite vazдушnu metu da udvostručite dobitak.

Prolaz kroz objekte

Paузirajte igru pre nego što vaš avion pogodi objekat. Zatim, pritisnite B + Y da promenite ugao kamere. Nastavite igru da bi vaš avion prošao kroz objekat.

Legend Of Zelda: Majora's Mask

Gospodarite svojim vremenom

Napomena: Ova igra je poznata i pod naslovom: Zelda no Densetsu: Majora no Kamen.

Predviđeno vreme dvanaest sati

Odigraj sledeće korake na Ocarini-i: C-Right(2), A(2), C-Down(2) putovanje do sledećeg vremena biće u 6:00. Na primer, ako je trenutno 6:00 PM prvog dana, a ti odsviraš pesmu, stići ćeš u 6:00 AM sledećeg dana (dvanaest sati kasnije). Međutim, ako odsviraš pesmu u 4:00 AM prvog dana, otići ćeš u 6:00 AM istog dana (2 sata kasnije).

Sporije vreme sa normalnim kretanjem

Odigraj sledeće korake na Ocarini-i: (The Song Of Time unazad): C-Down, A, C-Right, C-Down, A, C-Right. Odsviraj pesmu ponovo da se vratiš u normal mod.

Lekoviti znakovi

Uništi znak, zatim odigraj sledeće korake na Ocarini-i (The Song Of Healing): C-Left, C-Right, C-Down.



Medal Of Honor: Underground



Galerije likova

DreamWorks Interactive lični ekrani
Unesite sledeći kod: "DWIECRANS".

Galerija likova
Unesite sledeći kod: "MOHUEQUIPE".

Cartoon gallery
Unesite sledeći kod: "MOHDESSINS".



Top Gear Rally 2



Bez oštećenja ili neuspeha
Na naslovnom ekranu, pritisnite L, Z, Start, Gore(2).

100,000 sponsor credits u potpornom kombiju
Na naslovnom ekranu, pritisnite L, Z, Start, L(2).

Max championship poena u potpornom kombiju
Na naslovnom ekranu, pritisnite L, C-Gore, Levo, L(2).

Brzinski bazirana odnosna razmera
Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Levo, L, Gore, Desno.

Speed warp pogled
Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Levo, R, Gore, Desno.

Debeli svet
Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Desno, L, Gore, Desno.

Tanki svet
Na naslovnom ekranu, pritisnite Z, C-Desno, R, Gore, Desno.

Obrnuti svet
Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Gore, Z, Start, Gore, Dole.

Vulkanska dolina
Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Levo, Z, R, L, Dole.

Odbijanje kola
Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Gore, C-Levo, R, Gore, Levo.

Velike gume
Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Levo, Z, R, Dole(2).

Nesigurne gume
Na naslovnom ekranu, pritisnite R, C-Desno, Start, Dole, Z.

Visoka rezolucija
Na naslovnom ekranu, pritisnite C-Levo(2), Levo, L(2).
Napomena: Ova šifra zahteva 4MB RAM ekstenziju.

Obnavljanje energije
U opisnom ekranu igre, pritisnite L, Z, R, L, Start.

San Francisco Rush 2049



Dobra igra - puno trikova

Meni za varanje

U glavnom meniju drži L + R + X i pritisni Y da ti pokaže ("Cheats") izbor trikova u dnu ekrana. Izaberi "Cheats" da uđeš u cheat meni. Zatim, otvori jedan od sledećih kodova da omogućiš određene cheat funkcije:

Sva kola

Posveti opciju "All cars" u meniju za varanje, zatim pritisni A(2), Y(2), L(2). Drži R + X. Oslobodi tastere, a onda drži L + A.

Nepobedivost

Posveti "Invincible" opciju u meniju za varanje, zatim drži L + X i pritisni Y, A. Pusti tastere, zatim drži R i pritisni A + X + Y.

Nevidljiva kola

Posveti "Invisible Car" opciju u meniju za varanje, zatim drži L + X. Pusti tastere, zatim drži R + Y. Oslobodi tastere, zatim pritisni A i drži L + R i pritisni X. Oslobodi tastere, zatim pritisni Y(3).

Super brzina

Posveti "Super Speed" opciju u meniju za varanje, zatim drži Y + R i pritisni L. Oslobodi tastere, zatim drži A + X. Oslobodi tastere, pa pritisni A(3).

Super gume

Posveti "Super Tires" opciju u meniju za varanje, zatim drži R i pritisni X(3). Pusti tastere, pa drži L i pritisni A(2), Y.

Kočnice

Posveti "Brakes" opciju u meniju za varanje, zatim pritisni Y(3) i drži L + R + A + X.

Mod slučajnog izbora oružja

Posveti "Random Weapons" opciju u meniju za varanje, zatim drži L + A i pritisni X, Y. Pusti tastere, i drži R + A pa brzo pritisni X, Y.

Razbijački auto

Pokupi 16 zlatnih novčića u modu rasta, da otključaš Razbijački auto (Crusher car).

Panter auto

Pokupi sve zlatne i srebrne novčiće u obe trke i modu za rast, da otključaš Panther auto.

Disco staza

Uzmi 100,000 poena u modu rasta (stunt mod), da otključaš Disco stazu.

Teži put

Uzmi 1,000,000 poena u stunt modu da otključaš Teži put (Obstacle Course).

Brzi start

Napomena: Ovaj trik podržava igru podešenu po default-u. Drži L za vreme odbrojavanja pred trke u modu za trku. Pusti L i drži R kada odbrojavanje dođe do "3". Pusti R i drži L kada odbroji "2". Pusti L i drži R dok odbroji "1". Ako uradiš sve tačno, tvoj auto će dobiti brži start.

Duke Nukem: Land Of The Babes



Nevidljivost, nivoi, oružja, municija ...

Izbor nivoa

Na ekranu za varanje, pritisni O, X, □(2), X, □, O.

Nepobedivost

Na ekranu za varanje pritisni L1, □, O(2), □, L1, L2.

Sva oružja

Na ekranu za varanje pritisni R2, X, L1, □, R1, O, L2.

Neograničena municija

Na ekranu za varanje pritisni L2, O, R2, □, O, L2, R1.

Dvostruko uništenje

Na ekranu za varanje pritisni □(3), O(3), X.

Privremena nepobedivost

Na ekranu za varanje pritisni L1(6), R2.

Nevidljivost

Na ekranu za varanje pritisni □, X, O, □, X, O, □.

Pun ego

Na ekranu za varanje pritisni R1(2), O(2), L1(2), R2.

Pun oklop

Na ekranu za varanje pritisni L1(2), R1(2), X(2), O(2).

Pogled iz prvog lica

Na ekranu za varanje pritisni L2, R1, L1, R2, O, X, □.

Duke velike glave

Na ekranu za varanje pritisni □(2), X, O(2), X, □.

Duke male glave

Na ekranu za varanje pritisni □, X, O(2), X, □(2).

Životinje velikih glava

Na ekranu za varanje pritisni X(2), R1, X, L1, X.

Životinje malih glava

Na ekranu za varanje pritisni X, L1, X, R1, X(2).

Šašave FMV sekvence

Na ekranu za varanje pritisni L1, L2, R1, R2, O(2), □(2).

Outtake FMV sekvence

Na ekranu za varanje pritisni L1, L2, R1, R2, □(2), O(2).

Završne FMV sekvence

Na ekranu za varanje pritisni O, R2, L1, □, L2, X, R2.

Otključavanje svih šifara

Na ekranu za varanje pritisni L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, O(4), X(4), □(4), Select(4).



Star Trek: Invasion



Mod za varanje i tajne misije

Mod za varanje

Na ekranu za izbor misije, pritisni Gore, Levo, Dole, Desno, Gore, Desno, Dole, Levo, Gore, L1 + R1, L2 + R2. Ako pravilno uneseš kod, ekran će zasvetleti.

Sve misije će se otključati i kad pauziraš igru "Cheat Screen" opcija će se pojaviti u dnu menija sa mogućnostima kao što su: "Player Can't Die", "All Weapons", i "One Hit Kills".

Pogledaj kredite

Na ekranu za opis misije pritisni Levo, Desno, Gore, Dole pet puta.

Tajna misija 1A

Uspešno završi misiju 1 za manje od 5 minuta i 2 sekunde, sa više od 40% tačnosti.

Tajna misija 4A

Uspešno završi misiju 4 za manje od 6 minuta i 44 sekunde, sa više od 40% tačnosti.

Tajna misija 5A

Uništi polovinu energije za oranje i upotrebi svoj traktorski zrak u drugoj polovini misije 5.

Tajna misija 5B

Potraži info jedinicu između dva asteroida, blizu slupanog broda u misiji 5 i upotrebi svoj traktor da ga dobaviš.

Tazmanian: Munching Madness



Šifre za nivoe za malog đavolka

Level	Password
China	BLG NGJ PDF FTJ
Greece	LLL NLJ KDJ FFJ
Switzerland	LMB PBK TFK DPK

Aero Wings 2: Airstrike



Kako da vozite sve avione

Uspešno završite Indicated mission da biste otključali nove avione:

misija	avion:
T - 4	Fighter Pilot 5
T - 2 -	Fighter Pilot 13



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Tony Hawk's Pro Skater 2



Mod za varanje, novi likovi, modovi ...

Ako pravilno uneseš kod, pauziran ekran će se zatresti.

Mod za varanje

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni X(3), **□**, **△**, Gore, Dole, Levo, Gore, **□**, **△**, X, **△**, O, X, **△**, O. Zatim, odaberi opciju "End Run" u meniju za pauzu. Sve šifre, nivoi, FMV sekvence, McSqueeb, Officer Dick i Spider-Man biće otključani.

Special meter pun do vrha

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni X, **△**, O(2), Gore, Levo, **△**, **□** da bi uvek imao popunjen Special meter. Zatim, uspešno završi igru sa kompletno pređenim nivoima u career modu i to pet puta.

Kompletan status

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni X, **△**, O, **□**, **△**, Gore, Dole da povećaš obeležja svog skejtera na 10. Zatim, uspešno završi igru sa kompletno pređenim nivoima u career modu šest puta.

Turbo mod

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni Dole, **□**, **△**, Desno, Gore, O, Dole, **□**, **△**, Desno, Gore, O da uvećaš brzinu igre za 25%.

Krvavi mod

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni Desno, Gore, **□**, **△** da promeniš blood mode.

Mod velike glave

Pauziraj igru, zatim drži **L1** i pritisni **□**, O, Gore, Levo(2), **□**, Desno, Gore, Levo. Zatim, uspešno završi igru sa kompletno pređenim nivoima u career modu deset puta.

Test Drive 6



Sva kola, staze, puno para, checkpointi ...

Sva kola \$6,000,000
Unesi "DFGY" kao ime. Unesi "AKJGQ" kao ime.

Sve staze **Sva takmičenja**
Unesi "ERERTH" kao ime. Unesi "OPIOP" kao ime.

Sve brze staze **Bez takmičenja**
Unesi "CVCVBM" kao ime. Unesi "OPOIOP" kao ime.

Bez brzih staza **Isključi checkpointe**
Unesi "OCVVCVBM" kao ime. Unesi "FFOEMIT" kao ime.

Kratke staze **Uključi checkpointe**
Unesi "QTFHYF" kao ime. Unesi "NOEMIT" kao ime.

Prekini Bomber mod

Unesi "RFGTR" kao ime. Zatim, stigni sve takmičare u Parizu, Rimu, New York-u, Hong Kong-u i London-u na stazama policijskih trka.

HITMAN

Codename 47

Hitman: Codename 47



Kodovi za plaćenog ubicu

Pažnja: Potrebno je promeniti jedan fajl, napravite kopiju pre promene. Upotrebite neki teks editor i promenite fajl "hitman.ini" u "hitman" folderu. Dodajte "enableconsole 1" u "enable console" sekciju. Tokom igranja igre, pritisnite ~, zatim unesite neki od sledećih kodova za aktiviranje varanja:

REZULTAT

Božanski mod
Neograničena municija
Svi predmeti
Nevidljivost

KOD

god 1
infammo
giveall
invisible 1

Tomb Raider Chronicles



Kao i uvek za Laru mora da ima sve

Special Features opcija

Uđi u ekran sa inventarom i posveti "Timex-TMX" selekciju. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + Dole + O i pritisni **△**. Završi igru i idi u glavni meni da nađeš "Special Features" opciju.

Sva oružja, neograničena municija, prva pomoć

Uđi u ekran sa inventarom i posveti "Timex-TMX" selekciju. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + Gore i pritisni **△**. Za beta verziju igre, uđi u ekran sa inventarom i posveti "Small Medikit" selekciju. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + Gore i pritisni **△**.

Svi predmeti

Uđi u ekran sa inventarom i posveti "Timex-TMX" selekciju. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + Dole i pritisni **△**. Za beta verziju igre, uđi u ekran sa inventarom i posveti "Large Medikit" selekciju. Drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + Dole i pritisni **△**.

Ruska Baza (Beta verzija)

U glavnom meniju posveti "New Game" opciju, zatim drži **L1** i pritisni X da počneš u Russian Base (Druga priča).

Crno ostrvo (Beta verzija)

U glavnom meniju posveti "New Game" opciju, zatim drži **L2** i pritisni X da započneš na Crnom ostrvu (Treća priča).

Tower Block (Beta verzija)

U glavnom meniju posveti "New Game" opciju, zatim drži **R1** i pritisni X da započneš na Tower Block-u (Četvrta priča).

Pogled FMV sekvenci (Beta verzija)

U glavnom meniju pritisni Select + **R2**.



DINO CRISIS 2



Dino Crisis 2



Neograničena municija, još dinosaurusa

Neograničena municija

Uspešno završite igru posle pokupljenih svih 11 Dino priča. Pojaviće se EPS Platinum kartica na ekranu za snimanje. Neograničena municija biće upotrebljiva kada odigrate sledeću gr.

Dino Coliseum

Uspešno završite igru da bi otključali Dino Coliseum. Dino Coliseum vam dozvoljava da se borite protiv svih dinosaurusa iz igre u coliseum areni.

Extra Dino Duel dinosaurs

Kupite Rick, Gail i Tank za "Extra Crisis" igre, da otključate novi set dinosaurusa na ekranu za kupovinu karaktera.

Triceratops i Compsagnathus

Kupite sve ostale likove i dinosauruse za Dino Coliseum i Dino Duel da otključate Triceratopsa i Compsa gnathusa u teškom modu.

Kupovina likova

Sledeći likovi i dinosaurusi mogu biti kupljeni za upotrebu u Dino Coliseum ili Dino Duelu:

Lik	Predviđeni poeni
Rick	100,000
Gail	100,000
Tank	120,000
Oviraptor	150,000
Velociraptor	150,000
Inostrancevia	160,000
Allosaurus	180,000
Tyrannosaurus Rex	150,000
Triceratops	200,000
Compsognathus	250,000

Quake 3: Arena



Varanje, dogovor preko mreže ...

Mod za varanje

Uspešno završite igru na bilo kom nivou težine, da bi otključali mini lavirint igru u VMU. Uspešno završite lavirint igricu, da otključate varanje u meniju za varanje. Da pristupite meniju za varanje pauzirajte igru i izaberite "Settings", skrolujte na dole do ispod "Internet" selekcije i odaberite "Cheats". U zavisnosti od toga na kojoj težini je igra završena, zavisi i koji će cheat da se otključa. Završite igru na raznim težinama, da bi otključali različite cheat-ove.

Kodovi za konzolu

Pažnja: Ovi kodovi zahtevaju tastaturu za Dreamcast. U toku igre pritisnite ~ da vam se pokaže ekran konzole. Zatim ukucajte neku od sledećih komandi:

Rezultat	Kod
Obriši liniju u na konzoli	/clear
Pokaži komande konzole	/help
Pokaži listu igrača	/who
Pošalji poruku svim igračima	/say
Pošalji poruku određenom igraču	/say[1-4]
Pošalji poruku igraču koji te napada	/tell_attacker
Pošalji poruku igraču koga nišaniš	/tell_target
Pošalji poruku tvom timu u tim modu	/say_team

Spyro 3: Year Of The Dragon



Crash Bash demo

Na naslovnom ekranu, drži **L1** + **R2** i pritisni **□**.

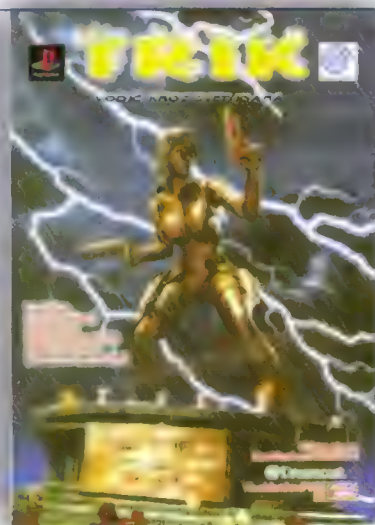


U PRODAJI JE



NOVI BROJ

PORUDZBINE NA TELEFONE
011/400-845, 4889-042





PumpAction blaster



Verovatno ste mislili da ne postoji ništa bolje od igranja Duke-a ili sličnih igara, na Dreamcast-u. Jedina stavka koja vas "malo" može iznervirati jeste ta, da ne nanišante protivnika kako treba, a on vas zbog toga usmrti. Koliko sam samo puta prokleo "glupavi i spori" joystick ... Da vam ovakve "sitnice" ne bi remetile vrhunsko uživanje, tu je sada Pumpaction blaster. Igrati sa ovim dodatkom je nešto što će vaše uživanje u "revolveraškim" igrama dovesti do maksimuma, jer sada ćete sami nišanimi, pa vam joystick neće biti kriv za preranu smrt. Kretanje je rešeno na najbolji mogući način. Krećete se pomoću kurzora koji se nalaze na dršci PA Blastera (pogledajte sliku). Blaster je moguće koristiti u tri moda: normalan (sami puniti), Auto reload (blaster se sam puni) i Auto fire+Auto reload (rafalna paljba+Auto reload), od čega vam preporučujem prvi, jer je najrealniji (ne dozvolite sebi ovakav amaterizam) i pruža vam osećaj da ste Terminator, bar na trenutak. Osim svih ovih pogodnosti, Blaster je moguće koristiti sa Vibration Pack-om, koji će vam bar donekle "dočarati" analogiju. Kvalitet igara za Dreamcast, koji je odavno prevazišao nivo normalnog i naša "ludačka" zagriženost u nameri da pobedimo "mašinu", dovešće vas do toga da i Pumpaction Blaster ima malih nedostataka. Jedine "mane" Pumpaction Blastera su njegova težina (suviše je lagan da biste imali dobar osećaj) i to što kurzori nisu analogni (što ga jače pritisnete vaš lik se kreće brže), ali poznajući poslovnu Amerikanaca, ni malo me ne bi začudilo da se za par meseci pojavi još jedna verzija Blastera, na kojoj će ovi nedostaci biti ispravljani i koja će biti bar 20% skuplja. Dotle ćemo biti zadovoljni i sa ovim. Cena ovog dodatka za Dreamcast je 2.400 dinara. ■

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

FreestyleR board



Postoje igre za PS koje su već postale deo legende, kao što su Tony Hawk i Coolboarders, a vi ste se sigurno zapitali koliko bi dobro bilo igrati ove igre sa dodatkom, koji bi vam omogućio da vaša kreativnost dođe do izražaja. Da biste konačno mogli da uživate u vratolomijama koje izvodite na snow ili skate-boardu, toliko da vas to STVARNO zaboli, potrudili su se Thrustmaster-i.

Ovaj dodatak je veoma simpatično zamišljen i oblikovan je tako da vam omogući izuzetan osećaj realnosti prilikom vožnje. "Daska" je napravljena tako da može da izdrži do 120 kg i kompatibilna je sa Dual Shock kontrolerima. Za lakše upravljanje i snalaženje u menijima, tu je i kontroler koji ima sve osobine kao standardni joystick, ali se koristi jednom rukom. Za sve one kojima je analogija veoma bitna, a i za one koji više vole da se igraju bez nje, na kontroleru postoji switch (analog/digital). Na samoj dasci nalaze se i dva "dugmeta" (ako bi se tako mogla nazvati površina od 20-tak kvadratnih cm) koja se koriste za još bolje i realnije upravljanje. Sjajna ideja!! U prvih par pokušaja biće veoma teško, ali ako vam je igranje jednom rukom suviše komplikovano postoji i slot za ubacivanje standardnog kontrolera u "dasku" (što bih vam najiskrenije preporučio). Freestyler Board će vas uvesti u svet Snowboardinga i Skate-a na potpuno nov i zanimljiv način. Pokušajte da igrate sa Freestyler Board-om, biće mnogo teže i mnoooogo zanimljivije. Cena ovog dodatka za PSX je 6.000 dinara. ■

Zahvaljujemo se Beosoftu na ustupljenom hardware-u.

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

**NIKAKO I NIPOŠTO
REDAKCIJI TELEFONOM!**

- Level 9, između Alexander card i Bahamut card (phoenix)
- između Bahamut card i Eden card (doomtrain)
- Level 10, Kiroso Irvine.

Daklem tačno 8 (osam) karata. Molio bih svakog ko zna nešto makar o jednoj od njih da mi odgovori. Naravno, s obzirom da imam sve ostale karte rado ću pomoći svakom ko ne zna gde se nalazi neka od onih koje imam. Pozdrav svima u redakciji koji stvaraju najbolji časopis u zemlji, a i šire!

Marko Renović, Smederevo

Mortal Combat 4 i Opet FF8

☒ Pozdrav!

Marko Renović ovde (prisutan).
Odgovor za Dejana Petrovića iz broja 7 i Nemanju Petrovića iz broja 8

Završite igru kao Shinnok. U izbornom ekranu odaberite ikonu hidden, premetite se na Shinnoka sa sada nevidljivim kursorom i odaberite ga istovremenim pritiskom na tastere blok i trk. U igri za dva igrača, samo jedan može biti Goro, ko prvi uradi gore navedeno. Za lakše biranje Goroa, izaberite hidden tasterom trk i nastavite da ga držite dok se ne premetite na Shinnoka. Sada pritisnite blok, dok još uvek držite trk. Napomena, Goro ima samo jedno odelo i nema oružja, ali može da pokupi oružja koja neko drugi ispusti. Goro nema, ponavljam NEMA fatality (sigurno, 100%, tačka, provereno, ma verujte mi, molim vas i meni je krivo...) Za utehu evo spiska njegovih poteza u toku borbe:

Fireball, high punch
Tele stomp, high kick
Ground Shaker Stomp, high kick
Two Hand Swipe, high punch
Big Uppercut, high punch
Lunge Kick, high kick

E, sad o meni. Gde se nalaze i od koga se dobijaju sledeće karte u FF8

- Level 5, između Chimera card i Elastoid card (valjda je to neki pu pu)
- Level 8, iznad Angelo card (valjda Chubby chocobo)
- između mini mog card i Quezacotl card (valjda chicobo)
- Shiva card (znam da je dobijaš od zooma na White seed shipu kad mu daš časopis The girl next door. Ipak, ja taj časopis ne mogu da nađem, a bio sam svuda u timberu i u celom svetu i prešao igru desetak puta, a ipak je nema...)

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

znajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.

tel. 011/417-624, 063/321-123

Tomb Raider 3

☒ Zdravo svima,

Treba mi pomoć sa Tomb Raiderom 3. U trećem nivou (gde Lara vozi motor) stignem do prve kapije koju treba otvoriti. Uspem je otvoriti (uz pomoć šifara iz broja 7), ali ne znam dalje. Trebam otvoriti još jednu kapiju i preskočiti motorom provaliju, tačnije živi pesak ili šta je već, ali ne znam kako je treba otvoriti. Molim vas, pomagajte!!! Za kraj bih hteo pohvaliti Milorada Vinceta za šifre Tomb Raider 3 (i njegove drugove, naravno), ali šifra za preskakanje nivoa mi nikad ne uspe.

Zašto?

Dulić Darko, Đurđin

Tomb Raider IV

☒ Zdravo Bonusovci!

Kako da završim u igrici Tomb Raider IV nivo pod imenom Coastal Ruins Obais. Izašao sam iz trećeg dvorca koga most povezuje sa kopnom preko reke i više ne znam da se snađem. U rešenju lepo piše, idite do katakombi na početku nivoa da biste završili nivo (ali ja sam zaboravio gde beše početak tog nivoa tj. ne znam gde su katacombe).

Unapred zahvalan! Čao!

Bojan Karabašević, Kruševac

X-FILES

☒ Poštovana redakcijo

i svi Bonusovci, ČAO!

Na igri X files 4 ti CD, zaglavio sam na jednom mestu gde treba da dovedem Moldera u jednu prostoriju gde bi trebalo kao da ga izlečim, pošto je zaražen virusom, ali uvek budem ubijen ili od strane Skali ili Moldera i

ne znam šta da radim, pa ako može pomagajte!

Prcić Branko, 24000 Subotica

EDGEVER ZA MK 4

☒ Zdravo Bonusovci!

Samo bih želeo da odgovorim Nemanji Petroviću na pitanje pomoću koje šifre može da se izabere GORO u Mortal Kombatu 4. Ovako: "Uspešno završi igru kao Shinok. Odgledaj animaciju. Tada idi na ekran za odabir igrača, izaberi skrivenu ikonu u dnu ekrana (treću po redu) tasterom **LI**. Držeći **LI** pritisni tri puta gore i levo. Pritisni taster **RI**. Tada počni igricu u modu za jednog igrača i borićeš se kao GORO. Voleo bih kada bi mi u zamenu za ovu šifru dali neke fataliti za 'Mortal Kombatu 4.' Toliko od mene. Čao!

Andrej Čvoro.

E-mail: bojan11@EUnet.yu

Xenogears

☒ Zdravo drugari,

pomozite mi da savladam čuvara četvrte anema relikvije na drugom disku igre "Xenogears". Inače, taj deo igre se zove Paradiso, a čuvar je stvor koji je uništio brod u introu igre. P.S. ostanite najbolji.

msgraph2001@yahoo.com

GALERIANS

☒ Zdravo!

Imam problema sa igricom GALERIANS na prvom disku. Neznam kako ubiti drugog bosa koji se stvara i nestaje na 3 mesta. Uvek mogu koristiti moći protiv jednog, a ostaloj dvojici ništa ne mogu. Ako neko ima i neku šifru za GALERIANS dobro bi mi dosla, naročito besmrtnost!

novdan@ptt.yu

ISS PRO EVOLUTION

☒ Zdravo Bonusovci!!!

želeo bih da saznam šifre za igru ISSpro evolution na Playstation One. Unapred hvala!

Vaš verni čitalac, Nikola Rusković

ISS PRO EVOLUTION

☒ Odgovor za ISS

All Star Team

Pritisnuti gore, gore, dole, dole, levo, desno, levo, desno

Zamena Nintendo 64 kertridža i SONY PLAYSTATION diskova, veliki izbor igara, povoljno!

Tel: 011/501-816, 064/140-63-18

Menjam kertridže za N64

tel. 025/33-590

Prodajem Game Boy za 30 dem.

tel. 064/1420-477

Menjam CD-ove za Play Station

tel. 012/66-326 - Filip

Menjam igrice za PSX i PC

tel. 011/755-426

Razmena, otkup, prodaja CD-ova, kertridža za konzole i kompjutere, audio, video, DVD. Svim danima. Prethodno nazvati.

Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38

Menjam CD-ove za SONY i PC, za bilo koji GAME BOY, walkman ili discman ili TV ili PLAYSTATION.

Kostolačka 81, IV paviljon, I sprat, stan 5 - Petronijević. Tel: 397-08-38

Menjam GameBoy Pocket za walkman sa tranzistorom

Tel: 011/397-08-38 - Predrag



**041-20-20-20**
uvek nove šifre, trikovi i rešenja!!!**prvih 8**

Oktobar Ime igre Platforma

- | | | |
|-----|--------------------------------|-----------|
| 01. | Medal Of Honor 2 - Underground | PS |
| 02. | Tony Hawks Pro Skater 2 | PS |
| 03. | Driver 2 | PS |
| 04. | Baldur's Gate 2 | PC CD-ROM |
| 05. | Dino Crisis 2 | PS |
| 06. | Sacrifice | PC CD-ROM |
| 07. | Dino Crisis | PS |
| 08. | Metal Gear Solid | PC CD-ROM |

Ova top lista je sačinjena od vaših glasova dobijenih putem telefonskog servisa POBEDNIK. Ukoliko i vi želite da se vaša omiljena igra nađe na ovoj listi, glasajte za nju na telefon 041-20-20-20 pod opcijom 4.

Beasoft**Beosoft prvih 10**

Oktobar Ime igre [Izvor: Brka] Platforma

- | | | |
|-----|--------------------------------|----|
| 01. | Driver 2 | PS |
| 02. | Virtua Tennis | PS |
| 03. | 102 Dalmatians | PS |
| 04. | 007 - The World Is Not Enough | PS |
| 05. | Medal Of Honor 2 - Underground | PS |
| 06. | Perfect Dark | GB |
| 07. | Metropolis Street Racer | PS |
| 08. | ISS 2000 | PS |
| 09. | Disney Racing | PS |
| 10. | Spec Ops Ranger Elite | PS |

**USA prvih 10**

Oktobar Ime igre [Izvor: Daily Radar]

- | | | |
|-----|--------------------------|-----|
| 01. | Chrono Cross | PS |
| 02. | Perfect Dark | GB |
| 03. | Super Mario DX | GB |
| 04. | Tony Hawk's Pro Skater 2 | PS |
| 05. | NFL 2K1 | PS |
| 06. | Tony Hawk's Pro Skater 2 | PS |
| 07. | Wario Land 3 | GB |
| 08. | Banjo-Tooie | GB |
| 09. | Tekken Tag Tournament | PS2 |
| 10. | Test Drive Le Mans | PS |

**PlayStation top 10**

Oktobar Ime igre [Izvor: GameSpot]

- | | |
|-----|--------------------------------------|
| 01. | Chrono Cross |
| 02. | Tony Hawks Pro Skater 2 |
| 03. | Vagrant Story |
| 04. | Madden NFL 2001 |
| 05. | Dino Crisis 2 |
| 06. | Persona 2: Innocent Sin |
| 07. | Persona 2: Eternal Punishment |
| 08. | Guitar Freaks Append 2nd Mix |
| 09. | Jarrett and Labonte Stock Car Racing |
| 10. | Knockout Kings 2001 |

PC CD-ROM**PC CD-ROM top 10**

Oktobar Ime igre [Izvor: CD-ROM KLUB EXTREME PLATO 185-671]

- | | |
|-----|------------------------|
| 01. | Hitman |
| 02. | Gunman |
| 03. | Fifa 2001 |
| 04. | Tomb Raider Chronicles |
| 05. | Champ. Manager 00/01 |
| 06. | Red Alert 2 |
| 07. | Resident Evil 3 |
| 08. | Airline Tycoon |
| 09. | City Trader |
| 10. | Mummy |

**Dreamcast top 10**

Oktobar Ime igre [Izvor: 100% pouzdan]


- | | |
|-----|------------------------------|
| 01. | Virtua Tennis |
| 02. | SF Rush 2049 |
| 03. | Metropolis Street Racer |
| 04. | Jet Grind Radio |
| 05. | The House Of The Dead 2 |
| 06. | Silent Scope |
| 07. | Soul calibur |
| 08. | Resident Evil: Code Veronica |
| 09. | Tony Hawks Pro Skater 2 |
| 10. | Quake III |

H A N S O L 9 1 0 A

Velicina dijagonale katodne cevi: 19"
Dimenzija tačke: 0.26 mm dot pitch
Max. rezolucija: 1280x1024 75Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-85KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-160KHz
Plug & Play kompatibilan pod Windowsom
Hansol 910 A je najprodavaniji
monitor u Engleskoj.
Potražite ga kod svog prodavca kompjutera!



games!

 **Hansol**

699.-



Dreamcast™



O čemu ste do sad samo sanjali?

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-maile, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrati protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.



**Video memorijska
kartica**



Dodatni kontroler

Da vaši snovi postanu java!

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160,

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Zemun: Ivićeva 3, Tel: 011/ 198 008



Tastatura za lakši pristup Internetu



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue